

Nº 25
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
Y ADEMAS:
PITFALL
FIFA 95
EARTHWORM JIM
SECRET OF MANA
SAMURAI SHODOWN
SUPER STREET
FIGHTER II
YOGI BEAR
MP MULTIPRESS
DONKEY
KONG
COUNTRY
LA OCTAVA MARAVILLA
8 414090 202770
00025

Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



¡ GUAUUU !

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?





¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.** Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso! Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?





Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

La nueva generación del videojuego irrumpe en nuestro país, con un cartucho al frente, de nombre «Donkey Kong Country». Rare, antiguamente conocidos como Ultimate, han pasado a la carga con este genial título que este mes tiene mención especial en nuestras páginas. Utilizando la tecnología de que dispone Silicon Graphics, han sido creados estos gráficos que ha todos nos han llamado tanto la atención por su increíble textura y realismo. En las páginas interiores tendréis mucha más información acerca de este éxito seguro.
Otro juego que os llamará mucho la atención es, sin duda, Pitfall, que todos recordaréis si ya sois antiguos jugones, de los que se divertían con la Atari 2600, o con las máquinas recreativas, allá por el año 1.982. Super Street Fighter II, la cirugía estética de un clásico, y Secret of Mana, un nuevo juego de rol-aventura que se cuela en nuestras Super Nintendo, recordandonos el excelente clásico The Legend of Zelda, son también otras de las ofertas que os presentamos.
Esperamos que disfrutéis enormemente con las pantallas y comentarios que os ofrecemos, a la vez que aumentáis un poco más vuestra experiencia en el campo de los videojuegos y consolas.

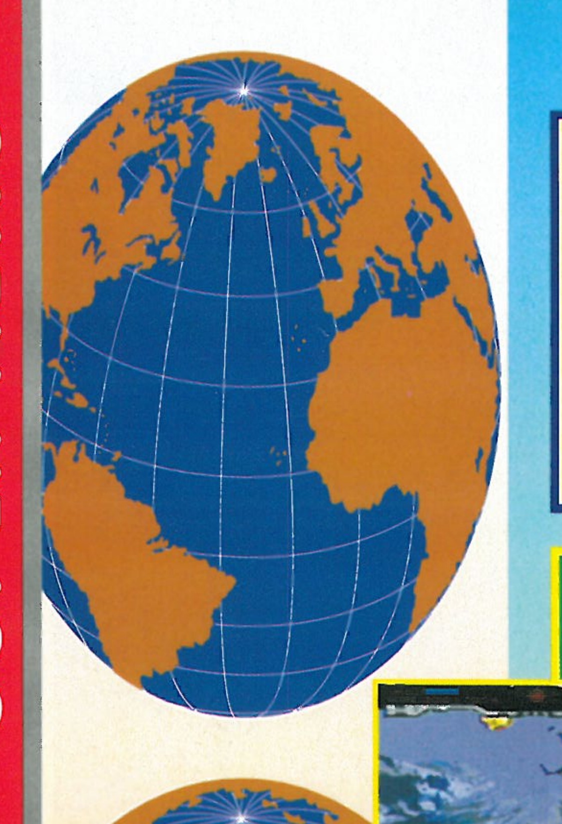
La redacción

Director: Jose Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado, Antonio Greppi
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

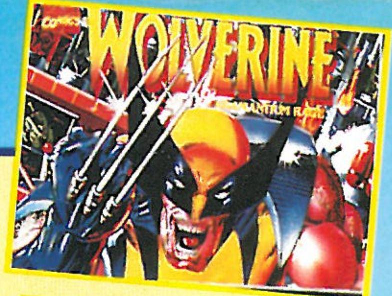
Es una publicación de

MULTIPRESS
Director Editor: Julio Goñi
Director Gerente: Francisco Gálvez
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar
Imprime Gráficas Estella S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain XII-94

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.







WOLVERINE

● (SUPER NINTENDO-ACCLAIM)

Wolverine, más conocido por Lobezno en nuestro país, es la última apuesta de Acclaim para la Super Nintendo. El héroe de la Marvel ya hizo su aparición en los juegos de la Patrulla X. Por cierto, Acclaim desde este mes es distribuido por Dro Soft, que además de Wolverine distribuirá NBA Jam de Mega CD y Game Boy.



NOVASTORM

● (MEGA CD-PSYGNOSIS)



Los amantes de los arcades de naves están de suerte. Novastorm sigue las mismas directrices de Microcosm, pero el resultado final es infinitamente mejor.

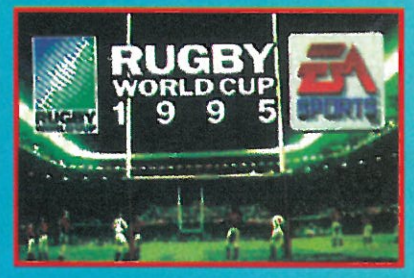




RUGBY WORLD CUP'95

● (MEGA DRIVE-ELECTRONIC ARTS)





EA Sports presenta el primer simulador de rugby para Mega Drive. Por las fotos, habréis observado que la perspectiva es exacta a la de Fifa International Soccer, apareciendo en pantalla las mismas opciones que las del resto de simuladores deportivos de Electronic Arts.





PERFECT ELEVEN

● (SUPER NINTENDO-KONAMI)

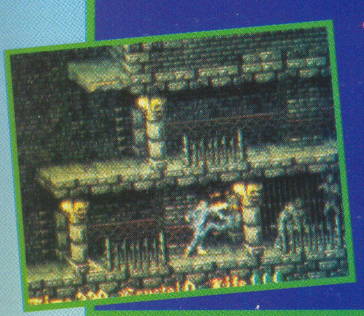
La compañía japonesa Konami hace su primera incursión en los juegos deportivos con un simulador futbolístico de gran calidad que asombrará a propios y extraños. ¡Preparaos Sensible y Fifa Int. Soccer!





NOSFERATU

● (SUPER NINTENDO-SETA)



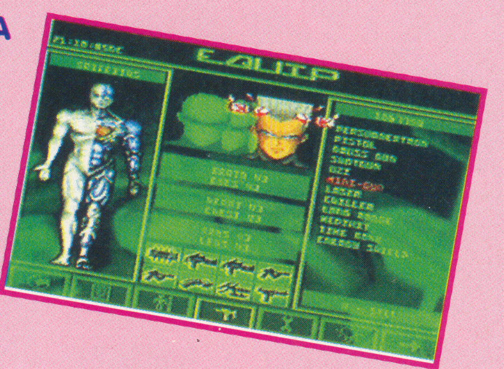


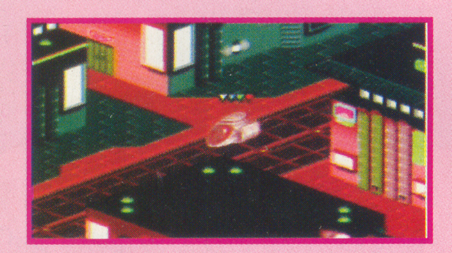
Tras dos años y medio de espera, Seta presenta Nosferatu, una increíble aventura al estilo de Prince of Persia, donde los enemigos son zombies, hombres lobo, y demás especies de la noche.

SYNDICATE

● (SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE-OCEAN)

Syndicate es otro de los simuladores estrella de Bullfrog. Ocean ha realizado la conversión desde el PC a consola, dotándole de su inconfundible sello.





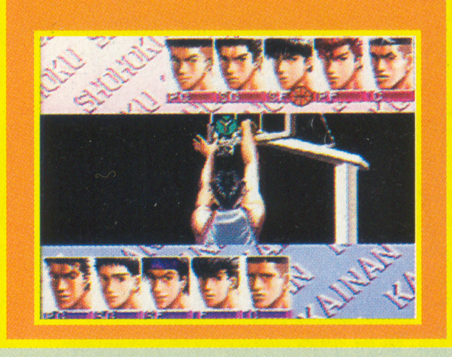


SLAM DUNK

● (SUPER NINTENDO-BANDAI)



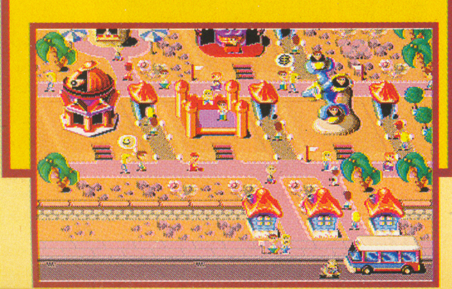
Un nuevo simulador de baloncesto de la mano de Bandai. La perspectiva de juego es como la de Tecmo World Cup de la Nintendo de 8 bits, es decir hay que emplear más la estrategia que la habilidad.



THEME PARK

● (MEGA DRIVE / SUPER NINTENDO-OCEAN)

El excelente juego de estrategia de los ordenadores PC y Amiga aterriza en las consolas caseras. El objetivo del cartucho consiste en diseñar un parque de atracciones y luego dirigirlo.



DRAGON BALL Z3

● (SUPER NINTENDO-BANDAI)

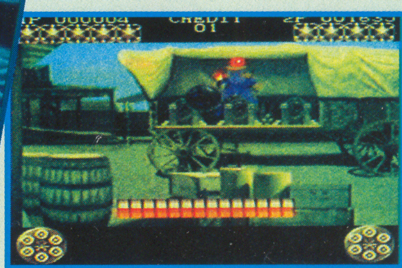
Aquí tenéis unas fotos de la tercera entrega de Dragon Ball, donde aparecen nuevos personajes como Babidi, Bu, o Son Goten...



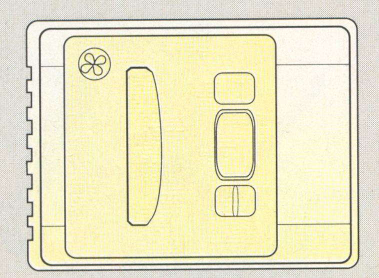
LETHAL ENFORCERS 2

● (MEGA CD-KONAMI)

Si os gusto la primera entrega, y además no sabéis que uso dar a la pistola Justifier, en esta ocasión os convertiréis en sheriffs del lejano Oeste Americano.

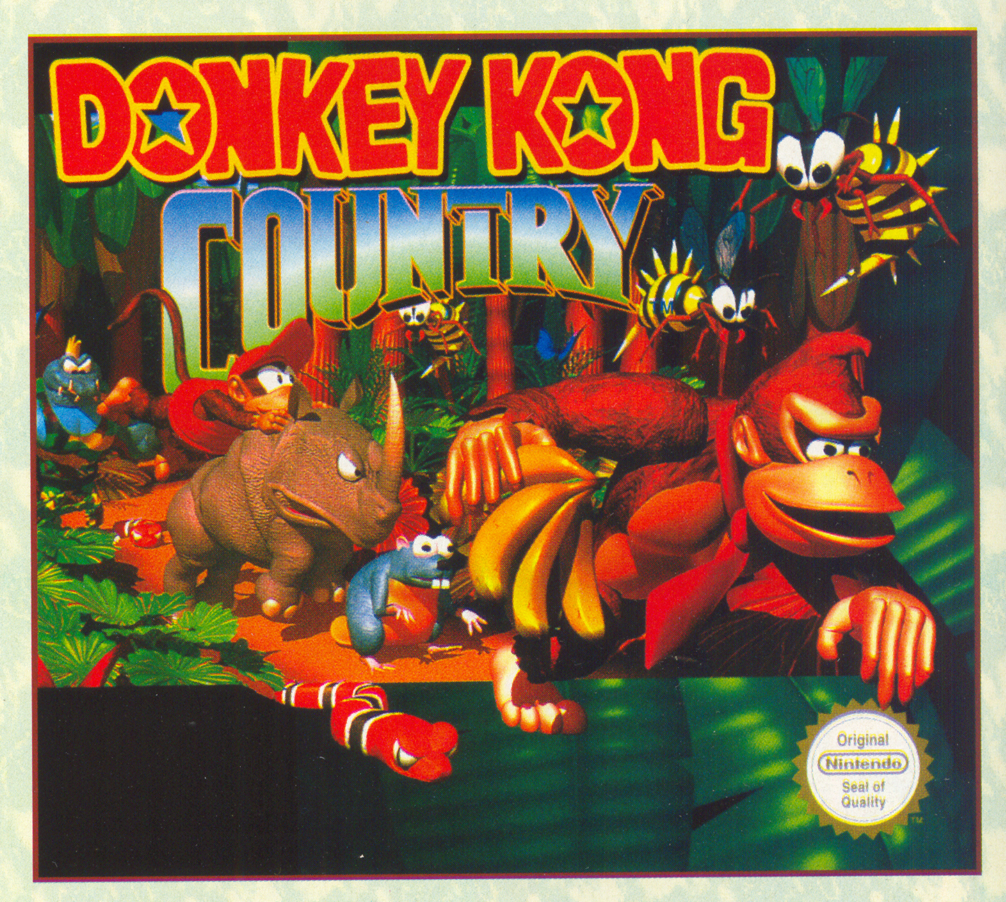


SUPER NINTENDO



DONKEY K

Pasarela:
DONKEY KONG COUNTRY
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
RARE / NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 ó 2

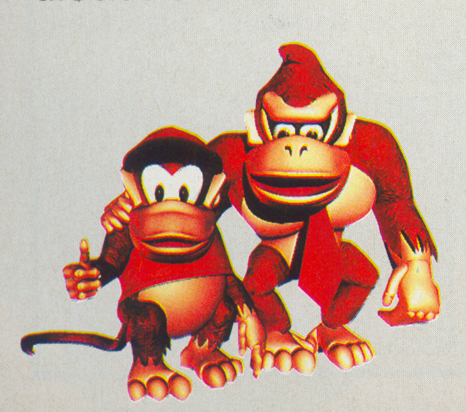


Alguien ha robado los plátanos de Donkey Kong y ésto le ha hecho enfadar terriblemente. Ayúdale a recuperar su tesoro en el mejor cartucho, técnicamente hablando, realizado para una consola de dieciséis bits.





Una oscura noche de tormenta Diddy Kong corría en dirección a una zona resguardada de la lluvia, cuando un grupo de hombres-lagarto se le puso delante.
Tras cogerle prisionero reanudaron su marcha, en dirección al mayor tesoro de la selva: la reserva de plátanos de Donkey Kong. En aquellos momentos el famoso gorila dormitaba en su confortable neumático, estando ajeno a todo lo demás.

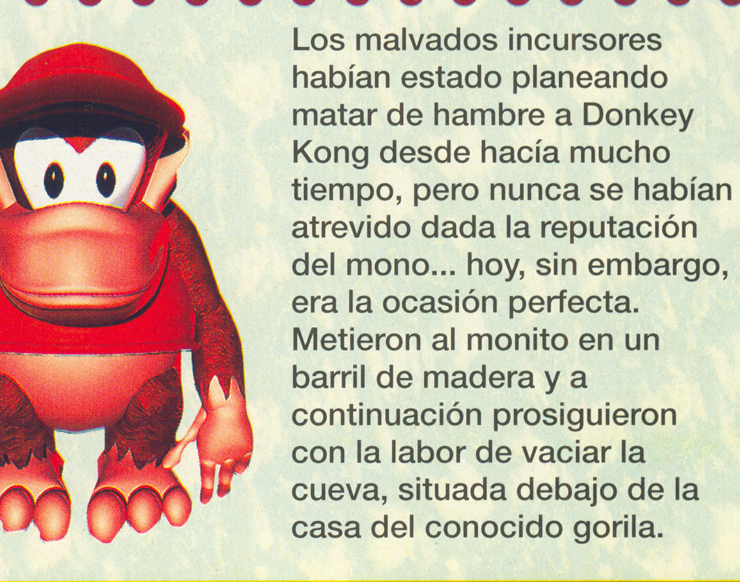


RINDETE A

ONG COUNTRY

PRESENTACION





Los malvados incursores habían estado planeando matar de hambre a Donkey Kong desde hacía mucho tiempo, pero nunca se habían atrevido dada la reputación del mono... hoy, sin embargo, era la ocasión perfecta. Metieron al monito en un barril de madera y a continuación prosiguieron con la labor de vaciar la cueva, situada debajo de la casa del conocido gorila.

PROTAGONISTAS

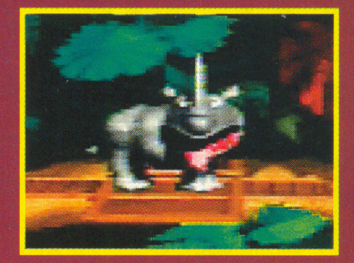
Además de Donkey y Diddy Kong, sus familiares también tienen un papel importante dentro del juego: Cranky, el abuelo, te dará importantes consejos y pistas. Funky, el rapero, tiene el alquiler de aviones a su cargo. Candy, la chica, salva tus partidas al visitarla.

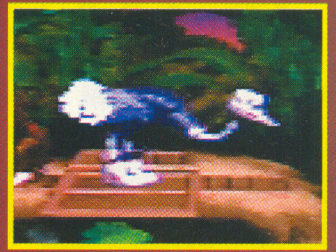




RENDERING

LOS AMIGOS DE DIDDY Y DONKEY



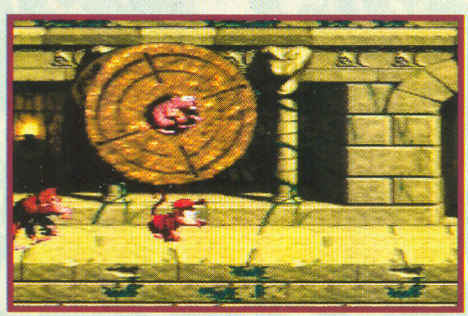
Donkey y Diddy tienen varios amigos que les ayudarán en el recorrido hacia el tesoro: Rambi, el rinoceronte, utiliza su poderoso cuerno para derribar a los enemigos. Expresso, el avestruz, corre sobre los enemigos pequeños y puede planear con ayuda de sus alas. Enguarde, el pez espada, nos ayudará a movernos rápidamente por debajo del agua. Winky, la rana, salta más alto que ningún personaje, y puede comerse a las avispas. Squaws, el loro, ilumina las habitaciones oscuras con su linterna.





A la mañana siguiente, y tras desayunar con treinta plátanos, Donkey Kong descendió de su cabaña-árbol, para encontrarse de bruces con un barril que se movía sólo, y del cual salían gritos de desesperación. Lo tiró al suelo, para descubrir a un pequeño monito al borde del colapso. Una vez se hubo tranquilizado, le relató toda la historia, que le puso al gorila














MIENTRAS UNOS SE GANAN
LA VIDA HACIENDO EL FISTRO...



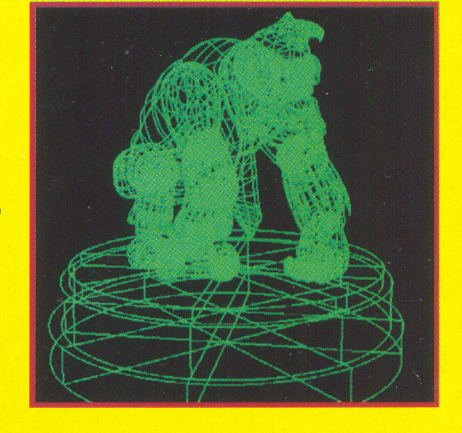
protagonista los pelos de punta. Los dos salieron disparados hacia la reserva de Donkey Kong para descubrir que había sido totalmente saqueada. Así empezaba la búsqueda de la banana perdida.

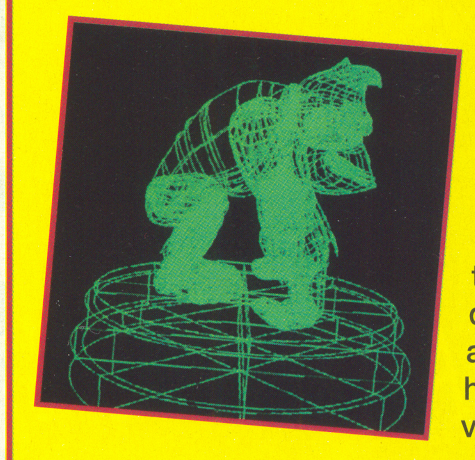
UN CARTUCHO REVOLUCIONARIO

El binomio Rare-Nintendo ha dado un resultado excepcional. Además de trabajar juntos en los primeros juegos para la moderna Ultra 64 (la consola de 64 bits que aparecerá a finales del año que viene), han diseñado el mejor juego, técnicamente hablando, para una consola de 16 bits. La afortunada Super Nintendo cuenta con un juego de gráficos increíbles, los cuales han sido diseñados a base de rendering (mallas tridimensionales rellenas con

DOS GRANDES UNIDOS

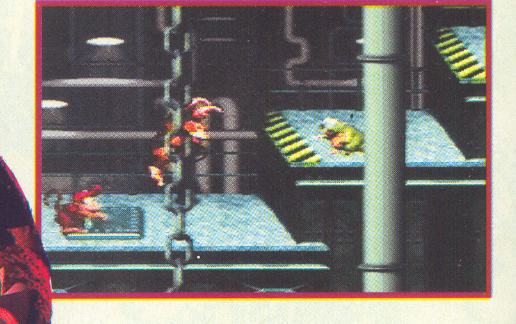
Nintendo y Rare han diseñado un juego cuya calidad técnica es impresionante. Aunque la empresa nipona es conocida de todos vosotros, cabe destacar que el productor Shigeru Miyamoto (Super Mario World, Pilotwings, Super Mario Karts) ha ayudado con su equipo a la compañía inglesa Rare (Battletoads...) a dar este toque tan especial al producto final. Rare, más conocida en el mundo de los ordenadores por Ultimate, ha utilizado las estaciones de trabajo Silicon Graphics, para dotar de gráficos excepcionales a un juego que seguramente hará las delicias de todos vosotros.





BARRILES

Cada uno tiene una función diferente, por ejemplo el de estrellas nos permite salvar la posición; los explosivos lanzan a Donkey de un lugar a otro; sobre los metálicos nos podemos subir; el del avión nos conduce a otros lugares de la isla...



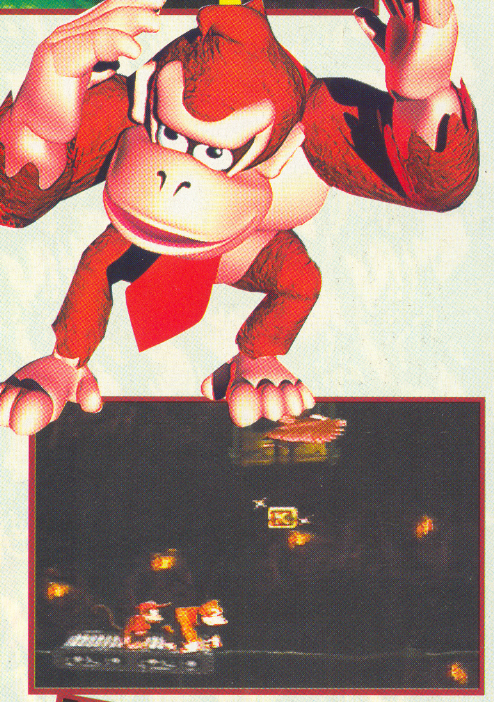




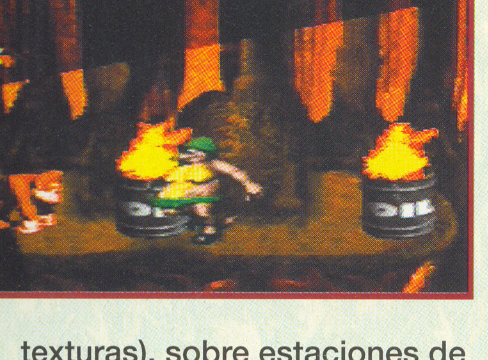


COMO COGER VIDAS EXTRA...

Hay cuatro sistemas que aumentarán nuestro marcador de vidas en una unidad: visitar ciertas fases de bonus o coger 100 plátanos, un globo rojo o las letras que forman la palabra KONG.











texturas), sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics, las cuales han dotado de este aspecto tan alucinante al cartucho final; de todos modos, os aseguramos que hasta que no hayáis visto el programa en movimiento, no sabréis lo que es bueno. Se han empleado diferentes métodos de trabajo en el







MAPAS

El mapeado del juego es muy extenso, siendo los gráficos del mismo realmente bonitos. Aquí tenéis el recorrido que debe completar Donkey.









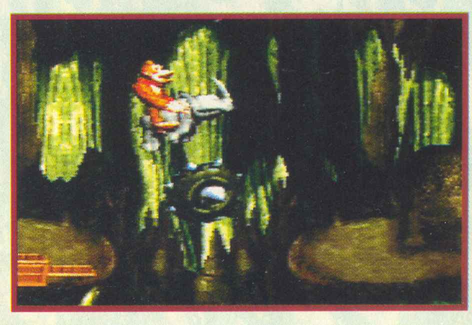




juego además del rendering, aplicando "scroll parallax" (hasta siete fondos en algunas zonas) en todas las fases moviéndose suavemente incluso en las más trabajadas. Otro método de trabajo ha sido el empleo de Modo 6 (el modo en alta resolución) con lo que los degradados de pantalla son realmente buenos, aunque "flickean" un poco.

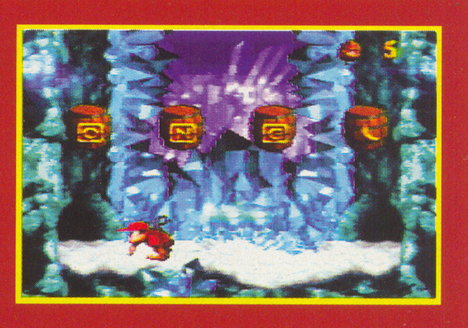












En resumen, toda una experiencia visual, añadiendo además digitalizaciones en los fondos de los templos, aparte de pantallas de presentación realmente trabajadas. El sonido también ha sido cuidado al máximo. Las melodías son excepcionales y cañeras, sobre todo las del mono





FASES DE BONUS

Hay muchas escondidas por todo el mapeado, y encontrarlas todas no será tan fácil como parece a simple vista. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos de lo que podréis encontrar.



JEFES

Como es habitual en este tipo de juegos, cada cierto número de fases aparecen enemigos de mayor tamaño, que debéis destruir con certeros golpes. Contra la avispa, los barriles serán vuestro mejor aliado.











BATERIA

La batería para salvar partidas en el cartucho cuenta con tres diferentes posiciones para guardar otras tantas aventuras.

Hay tres modos de juego: un sólo jugador, dos en equipo, o dos jugadores enfrentados.



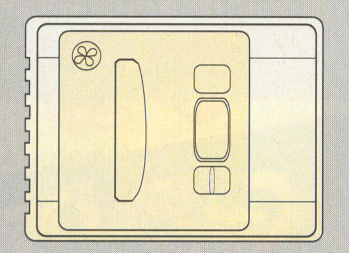
Funky, el simio rapero.

Otro aspecto a destacar son los efectos sonoros de calidad excepcional, como los gritos del mono, los golpes contra el suelo, o los zumbidos de las abejas. Donkey Kong Country simboliza para todos los que estamos metidos en este mundillo el paso a una nueva generación de videojuegos, que viene empujando fuerte.

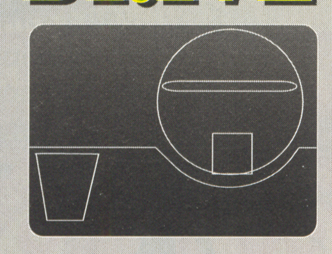
ANTONIO GREPPI
CARLOS F. MATEOS



SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE



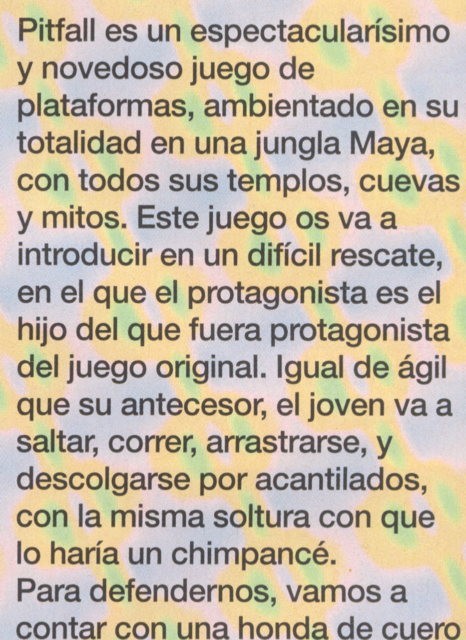
PITFALL

EL RE









Pasarela: PITFALL
Consola: SUPER NINTENDO MEGA DRIVE
Compañía: ACTIVISION
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

Corre el año 1.982. Las videoconsolas comienzan su laboriosa pero ascendente carrera hacia la cumbre. Atari ya tiene por aquel entonces en el mercado la Atari 2600, para la que Activision distribuyó este cartucho. Ahora, en los albores de la Navidad de 1.994, es de nuevo Activision quien saca el mismo juego, aprovechando las posibilidades de las máquinas actuales.

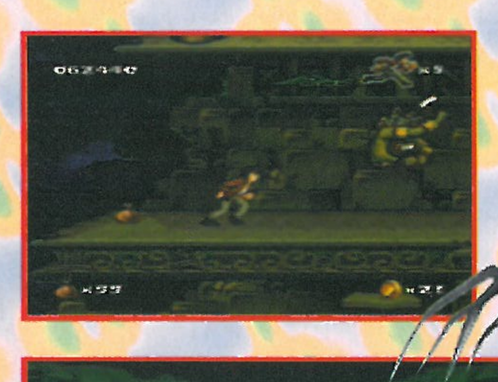
Pitfall es un espectacularísimo y novedoso juego de plataformas, ambientado en su totalidad en una jungla Maya, con todos sus templos, cuevas y mitos. Este juego os va a introducir en un difícil rescate, en el que el protagonista es el hijo del que fuera protagonista del juego original. Igual de ágil que su antecesor, el joven va a saltar, correr, arrastrarse, y descolgarse por acantilados, con la misma soltura con que lo haría un chimpancé. Para defendernos, vamos a contar con una honda de cuero







Y DE LA SELVA



en la que el protagonista es un maestro. No sólo lanzaremos piedras con ella. También podremos utilizarla como arma de cuerpo a cuerpo, como asidera para agarrarse a lianas, en fin, que le deberemos la vida.



Los enemigos casi os los podéis figurar; toda clase de alimañas y animales salvajes, como monos, abejas gigantes, jabalíes, arañas, murciélagos, y un largo etcétera, sumado a los peligros naturales que ya tiene de por si la jungla.

EL ESMERO COMO REGLA

En la creación de este cartucho se ha empleado, no sólo muchas horas de insomnio,

LOS PELIGROS DE LA JUNGLA



Muchos son los enemigos que nos encontraremos a lo largo de nuestra aventura. Desde fieras salvajes hasta brujos. Los más duros de pelar son, sin duda alguna, el hombre-leopardo y el ídolo de piedra.



ORIENTANDOSE POR LA MALEZA

Este mapa aparecerá siempre entre fase y fase, para informarnos del siguiente nivel que vamos a afrontar.







SUBJUEGOS EN CANTIDAD

Si encuentras una serie de teletransportadores, ocultos en el nivel, podrás disfrutar de un merecido descanso, con unos subjuegos que te pueden incluso aportar, si eres habilidoso una vida extra para continuar tus andanzas.





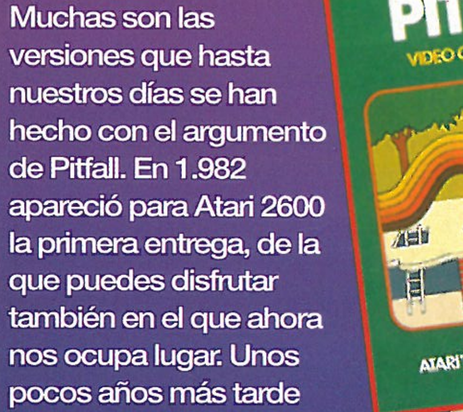
sino también todos los medios tecnológicos al alcance de los programadores. Todos los movimientos de los personajes que forman el juego han sido diseñados por Kroyer Films. Cuyo excelente trabajo incluye también las animaciones de las películas"Ferngully: The Rain Forest", y "Tron", en la que participó su director Bill Kroyer.

Para la creación de los efectos sonoros también se ha contratado a una compañía dedicada al cine: Soundelux Media Labs, que guardan en su haber éxitos como "Solo en Casa", "Máximo Riesgo", y la mayoría de las películas de Oliver Stone.

Como resultado tenemos este cartucho, que se va a convertir a los poco días de estar en la calle en el más seguro candidato al primer puesto.

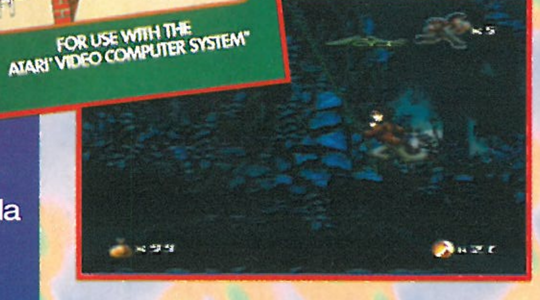
● ● ● CARLOS F. MATEOS

UNA MIRADA AL RECUERDO

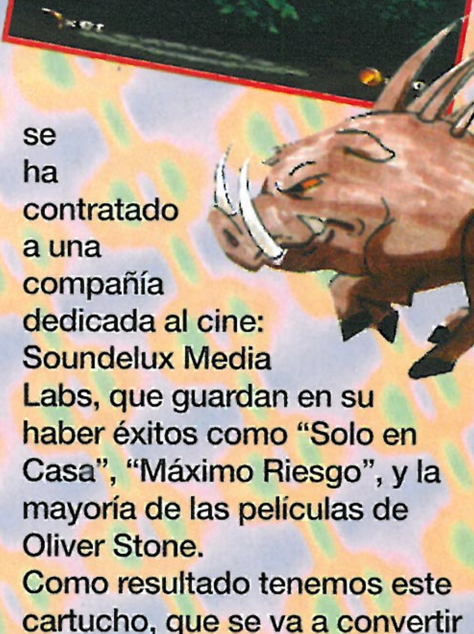


Muchas son las versiones que hasta nuestros días se han hecho con el argumento de Pitfall. En 1.982 apareció para Atari 2600 la primera entrega, de la que puedes disfrutar también en el que ahora nos ocupa lugar. Unos pocos años más tarde apareció, también para Atari 2600 la segunda parte, que incluía algunas mejoras, como la música y los gráficos más detallados.

Posteriormente apareció la consola Nintendo de 8 bits., y para ella, el Super Pitfall, que revolucionaba todo lo anteriormente visto.

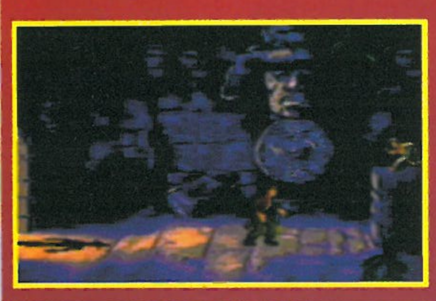


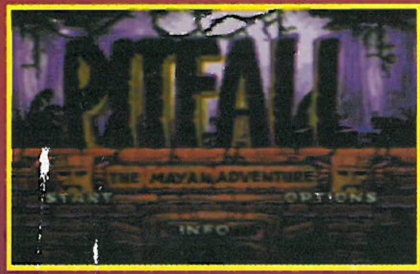




PITFALL DE MEGA DRIVE

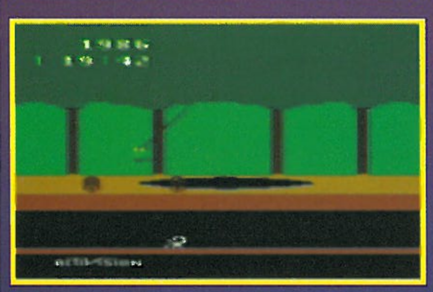
Como podéis apreciar, las diferencias son tan mínimas que casi se pueden considerar como inexistentes. Fases, gráficos, efectos sonoros y músicas de fondo, son todas igualmente buenas. Quizá si hay algo distinto, es el manejo del juego, que se hace un poco más incómodo al principio en esta versión, pero al que te acostumbras





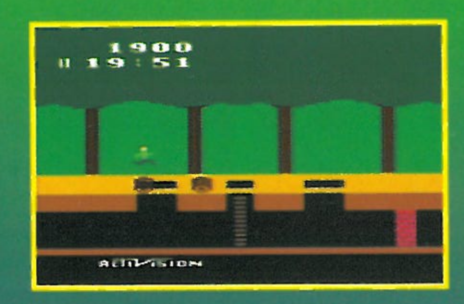


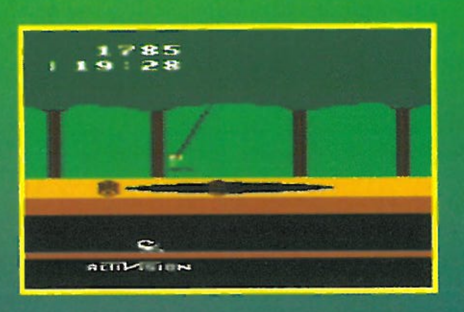






EL JUEGO ORIGINAL







El teletransportador que os lleva hasta el Pitfall de Atari 2600 se encuentra en la cuarta fase. Nada más comenzar, impulsaros hasta la parte más alta que podáis, gracias a las lenguas de las estatuas. A continuación saltad hacia la izquierda, y allí descubriréis un escorpión blanco y totalmente pixelado que no está nada acorde con el escenario. Esta es la señal de que el sitio que buscamos está cerca. Entrad por la puerta, y por fin veréis ante vuestros ojos el ansiado lugar.





MEGA DRIVE

VALORACION

JUGABILIDAD 85
MOVIMIENTOS 93
GRAFICOS 93
SONIDO 93
ORIGINALIDAD 86
90

SUPER NINTENDO



PASARELA

MEGA DRIVE

FIFA SO



Pasarela:
FIFA SOCCER '95
Consola: MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 a 5

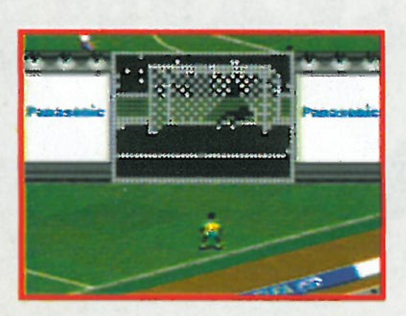
El Fifa original resultó uno de los mayores éxitos en la consola Mega Drive hace un año junto a Sensible Soccer. Ahora Fifa Soccer '95 logra superar a dos cartuchos que parecían no tener rival.

Tras el éxito conseguido con Fifa International Soccer en sus diferentes versiones, los programadores de Electronic Arts, dentro de su sello EA Sports, han puesto en marcha la poderosa maquinaria de la compañía norteamericana, para desarrollar una nueva versión que superase a las anteriores. Si la baza principal del programa era el espectáculo, esta se ha mantenido completamente, conformando un cartucho realmente divertido y jugable. Entre las opciones a destacar, el juego incluye las ligas más importantes del mundo (incluida la española), además de mantener los típicos campeonatos y play-offs del original.









EQUIPOS ESPAÑOLES

A diferencia del Fifa original en que solo contábamos con selecciones nacionales, en Fifa Soccer '95 existe la posibilidad de elegir entre diversas ligas mundiales, entre ellas la española donde los equipos mantienen el nombre real, pero no el de los jugadores.



FUTBOL ES FUTBOL

Respecto al desarrollo de estadísticas, la única variación ha sido gráfica mejorando el cartucho notablemente.

MAYOR CALIDAD GRAFICA

En principio, el juego se desarrolla en la misma línea que su antecesor: perspectiva isométrica diagonal, gran calidad en las animaciones de los jugadores a los que se les ha aumentado el número de acciones, y enorme cantidad de opciones si deseamos variar los parámetros iniciales del cartucho. Pero se nota que el juego ha cambiado a mejor. Respecto al apartado sonoro, se han introducido mejoras en el sonido ambiental del terreno de juego y las melodías son diferentes, pero las voces dejan algo que desear, bajando la puntuación en este aspecto. La jugabilidad se ha aumentado considerablemente al ser el cartucho mucho más controlable durante el

ESTRATEGIAS

Una de las opciones más interesantes, tanto de este cartucho como de las anteriores versiones, es la posibilidad de ejercer como entrenadores de los equipos, seleccionando las distintas estrategias, variando la colocación de nuestros jugadores sobre el terreno de juego, a la vez que cambiamos el area a jugar por cada línea (defensa, centro, o delantera).









COMPETICIONES

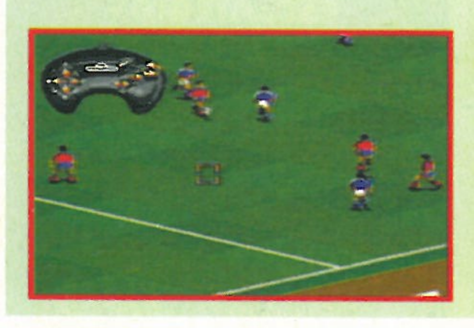
Las competiciones varían dependiendo de si queremos celebrar un único partido (exhibición), ligas -a elegir entre las principales del mundo-, o torneos y otras competiciones entre los diferentes equipos.





REPETICIONES

Es posible repetir las jugadas más interesantes al pulsar START, y seleccionar la opción correspondiente, que permite seguir la acción desde la posición que más nos convenga.



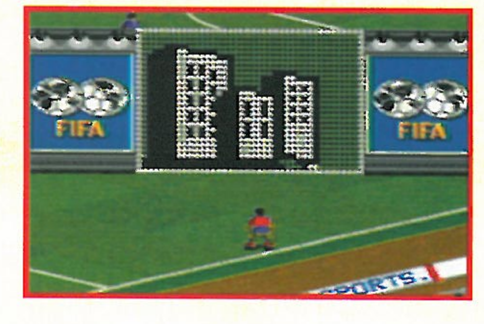








desarrollo de los encuentros; si además tenemos en cuenta que se ha mantenido la opción de utilizar el adaptador de cuatro jugadores y un mayor numero de jugadas, los partidos alcanzan el punto máximo de diversión. Además, se ha evitado la utilización de incómodos passwords incluyendo una batería para salvar partidas. Si te gustó el Fifa original, esta secuela es el programa ideal para demostrar tus dotes para el deporte rey.







●●●● ANTONIO GREPPI

OPCIONES

En la nueva versión se ha aumentado considerablemente el número de opciones, manteniéndose las más importantes de l anterior cartucho.









ADENTRATE EN LO MAS SALVAJE!

JURASSIC PARK™

TM & © 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

PART 2: THE CHAOS CONTINUES

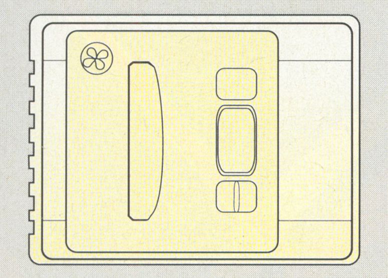








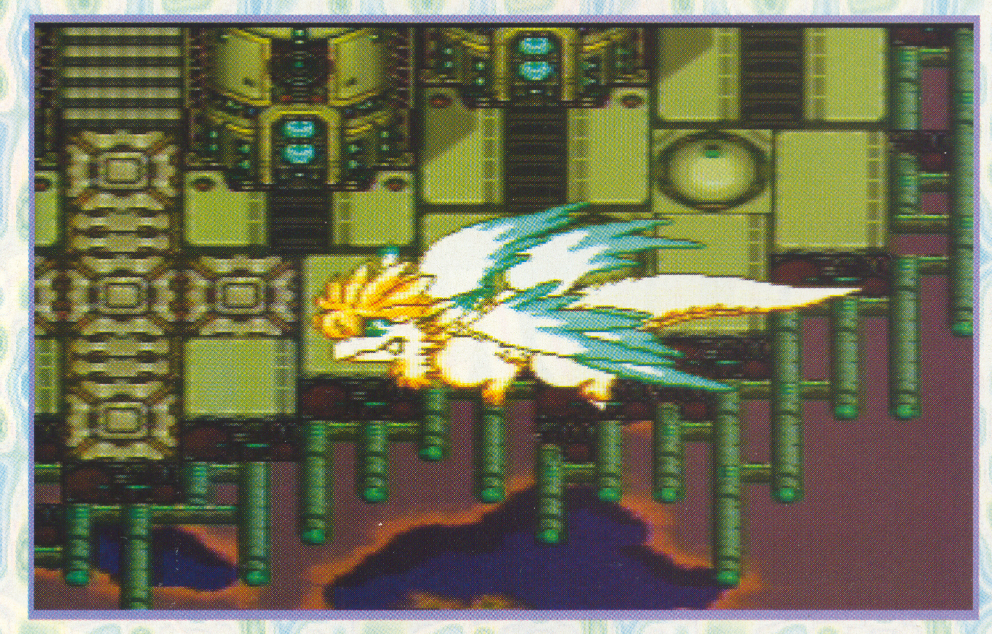
SUPER NINTENDO



SECRET







Pasarela: SECRET OF MANA
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: SQUARESOFT
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 a 3

En un mundo paralelo al nuestro, donde la magia se da la mano con el vivir de cada día, existieron un joven muchacho y sus dos compañeros, de los que se crearon cuentos, historias y leyendas, en las que figuraban como los últimos guerreros del Maná.

La historia nos traslada al principio de una nueva era, tras el desastre de la última guerra del Maná, que sumió al mundo en un caos, ahora inexistente.
En el transcurso de la partida, podéis elegir el nombre de todos los personajes protagonistas, tanto del muchacho que normalmente controlamos,



como el de la chica y el enano que más tarde encontraremos, pero para

EL PODER D

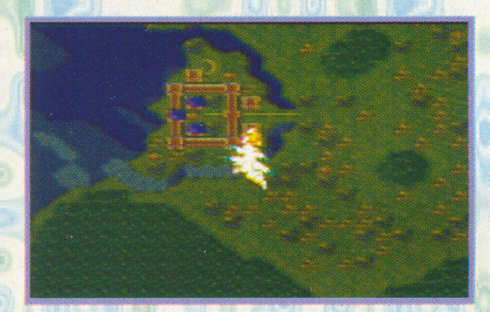
OF MANA

que todos nos entendamos mejor, vamos a ponerles directamente un nombre propio a cada uno.

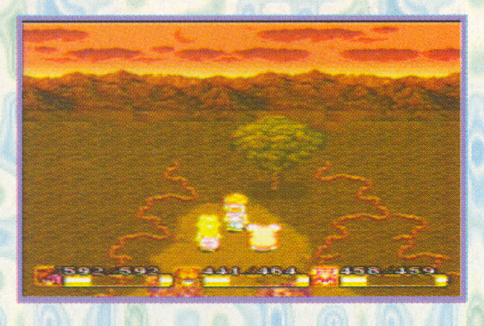
El muchacho, al que vamos a llamar a partir de ahora Chip, descubre en el camino hacia su aldea, una

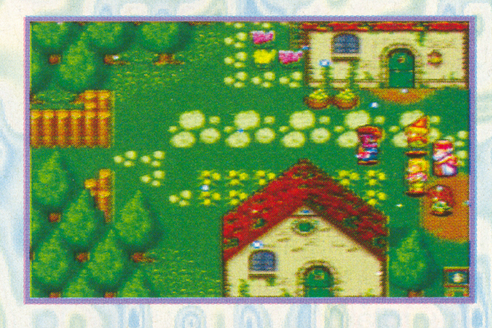


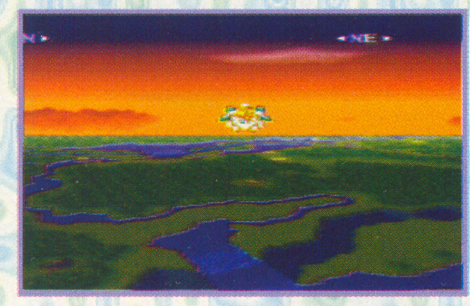














CHIP

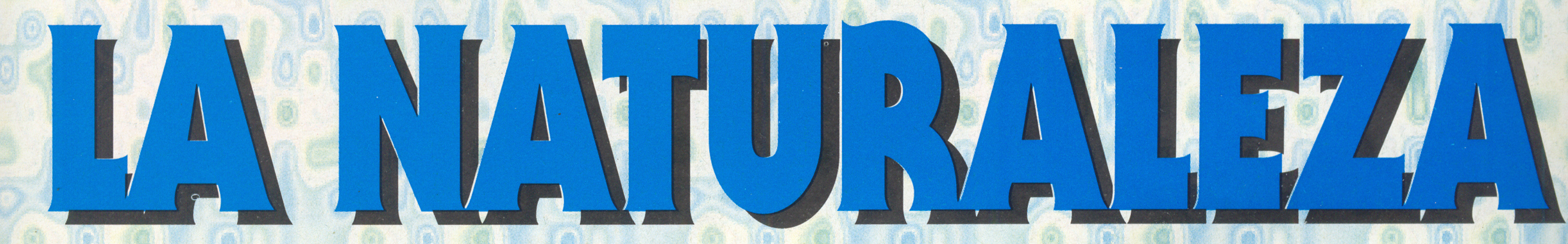


Experto en el manejo de todas las armas del Maná. Aunque no va a ser dotado de poderes mágicos en ningún momento del transcurso de la aventura, va a convertirse en el más poderoso de los tres, gracias a su maravillosa espada.

MARIAN

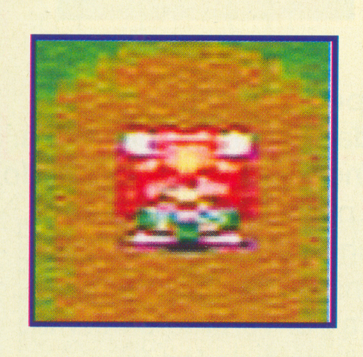


Genial con el boomerang, y en el combate cuerpo a cuerpo. Los diversos guardianes de las semillas del Maná le van a dotar con fantásticos poderes mágicos de curación y defensa, que serán imprescindibles para llevar a buen término la aventura.



DRUIN

Su magia se basará en el ataque a sus enemigos, llegando a inflingir grandes cantidades de daño de un sólo golpe. Además es tremendamente efectivo y certero con el arco y las flechas.



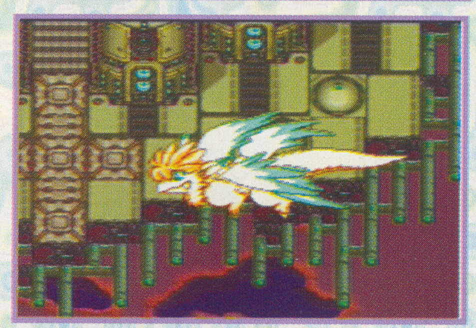












maravillosa espada, clavada en una roca, que va a provocar el comienzo de una nueva guerra por el poder total, en la que casi sin darse cuenta, se va a ver inmerso merced a una serie de problemas y conflictos con personajes mucho más poderosos que él.

MISTERIO PARA TRES

Más avanzada la historia, Chip encontrará a dos amigos que le acompañarán en sus correrías. El primero es un enano, al que bautizaremos como Druin, que, debido a un golpe perdió la memoria y ahora busca la manera de recuperarla, y la segunda es

MAGIA PARA TODOS LOS GUSTOS

Este es el surtido de poderes que tienen los personajes. Cada tipo de magia está representada por el guardián del Maná que lo ha suministrado. Cuanto más uses un poder, más experiencia adquirirás y, en consecuencia, más daño harás.



una atlética muchacha, de nombre Marian, especialista en magia de defensa y curación.
Poco a poco, los tres amigos no sólo irán desvelando secretos tanto de su propia vida como de la de sus compañeros, sino que también descubrirán a su enemigo eterno: El Imperio, que en su fortaleza del Maná va a intentar difundir de nuevo el caos.

TRAS LOS PASOS DE ZELDA

Todos recordaréis uno de los primeros cartuchos para Super Nintendo, llamado The Legend of Zelda: A Link to Past, que nos transportaba a un mundo fantástico, lleno de magia y misterios, pues bien, siguiendo el estilo que tan famoso hizo a este videojuego, llega Secret of Mana, con todas las características para convertirse en el merecido sucesor, y en uno de los juegos más vendidos de las navidades.

EL CHIP ANONIMO



AGENCIA DE VIAJES "CAÑON"

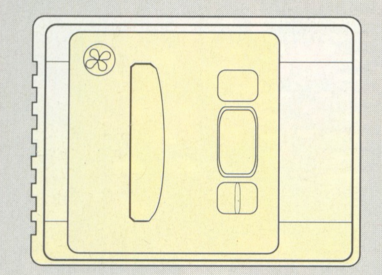
Este es tu medio de viaje hasta que consigues el dragón volador. Es realmente útil, pues además de ser barato, las distancias recorridas son enormes.







SUPER NINTENDO



Pasarela: SUPER STREET FIGHTER II
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: .NINTENDO
Nº Jugadores: 1 a 8

Si hay algún juego que ha roto todos los esquemas en el mundo de las videoconsolas y las máquinas recreativas, es sin duda Street Fighter II. Muchos han llamado a esta entrega "Street Fighter III", cometiendo un error, pues esta nueva edición no es más que una fantástica y muy mejorada extensión del juego original.



SUPER STR

LOS CUATRO





Cuatro nuevos luchadores se han sumado al ya famoso elenco de guerreros de la calle. No os dejéis engañar, pues aunque son novatos en esto de la lucha, pueden acabar en un abrir y cerrar de ojos con el más veterano de los personajes.
Cammy, entrenada por los cuerpos especiales, asesta unos golpes increíbles en comparación con su cuerpecito; Fei Long, experto en kung-fu,

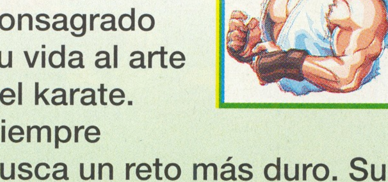


E. HONDA

El obeso luchador de sumo, que quiere demostrar que este arte marcial es el más fuerte del mundo. Ahora es capaz de realizar su Sumo Torpedo hacia arriba.

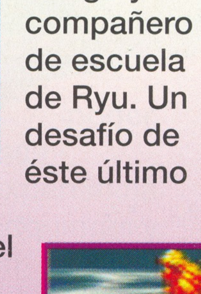


RYU



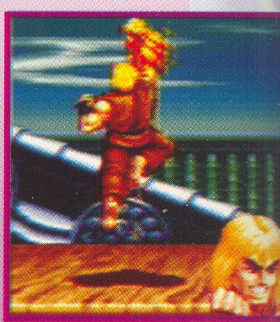
Nació para la lucha y ha consagrado su vida al arte del karate. Siempre busca un reto más duro. Sus golpes Ho-do-ken han sido perfeccionados inflingiendo mucho más daño que antes.





KEN

Amigo y compañero de escuela de Ryu. Un desafío de éste último le ha llevado a apuntarse en el torneo. Su Puño del Dragón Sho-ryu-ken, es ahora capaz de chamuscar a sus adversarios.



EET FIGHTER II

NUEVOS CAMPEONES



intenta ganar fama con este torneo para más adelante dedicarse al cine; T. Hawk, el gigante apache, capaz de abrir nueces con los párpados; y por último, Dee Jay, que emplea el ritmo de la samba para golpear a sus adversarios.

CIRUGIA ESTETICA PARA TODOS ELLOS

Pero estos cuatro luchadores no







CHUN-LI

Se apuntó al torneo para vengar la muerte de su padre a manos de M. Bison. La perfección de su entrenamiento la ha hecho capaz de lanzar ondas Kyo-ken de sus manos.



GUILE

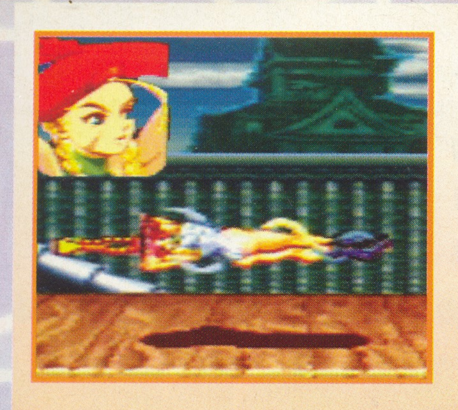
También entró en el campeonato para acabar con M. Bison, pues asesinó a su compañero Charlie en una misión por la selva. Aunque no tiene ninguna magia nueva, provoca mucho más daño que antes.



T. HAWK

Uno de los nuevos personajes. Es un gigantesco indio, que lucha por conseguir que su pueblo pueda seguir viviendo en la reserva india que les pertenece desde generaciones. Usa la lucha libre americana como técnica.

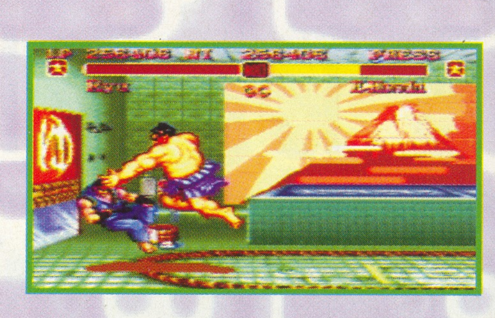


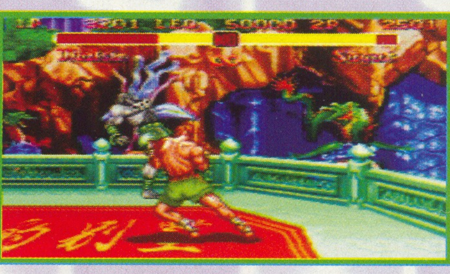


CAMMY



La aparentemente delicada jovencita rubia. Entrenada por los más duros cuerpos especiales, al final destacó sobre todos sus compañeros de cuartel. Su enorme agilidad a la hora de realizar llaves y luxaciones la hacen muy apta para alzarse con el título de campeona.







VEGA

El ninja español. Pocos juegos han puesto a nuestro país en tan buen lugar como este cartucho. Su rapidez es casi sobrehumana.



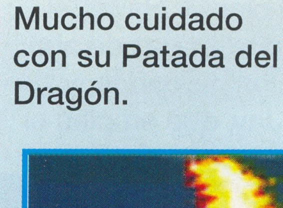
son la única novedad del juego, pues todos los veteranos, han sufrido una remodelación, no sólo en su cara, sino también en los movimientos, pues disponen de más magias y golpes demoledores.
Nuevas opciones se suman también a las ya existentes en el menú de otras entregas de este juego. Entre las más destacables está el Torneo, en el que podrán jugar hasta ocho personas, eligiendo a su personaje preferido, y participando en una eliminatoria en la que sólo puede sobrevivir uno. Otra posibilidad que te da el cartucho para divertirte con un amigo es la de jugar en el modo “Challenge”, dentro del cual podrás elegir si disputar un combate al más rápido, o al que más puntue.

DERROCHE DE MEDIOS

Los gráficos han sido mejorados notablemente, consiguiendo una suavidad en los movimientos de los sprites

FEI LONG

Personaje totalmente inspirado en el inmortal Bruce Lee. Destaca por su rapidez y efectividad a la hora de asestar un golpe. Es considerado por todos como uno de los más duros adversarios.
Mucho cuidado con su Patada del Dragón.

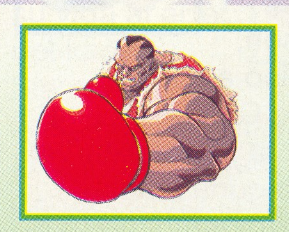




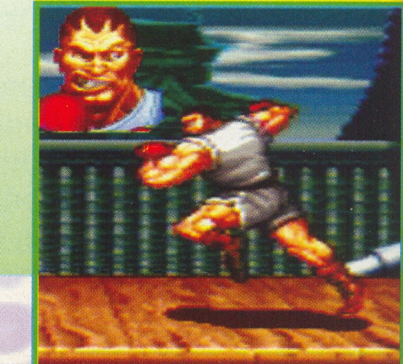
SAGAT

Si unimos a un gigante de 2,10 mts., con una fuerza de elefante, el arte marcial más sanguinario, como es el Thai Boxing, conseguiremos como resultado a este poderoso luchador.

BALROG



El duro boxeador de Las Vegas. Malas lenguas dicen que se entrenó con Hollyfield y venció. ¿Serás capaz de resistir su demoledora fuerza? En esta ocasión Balrog ha sido provisto con una carga de hombro que puede mermar hasta un cuarto de la energía

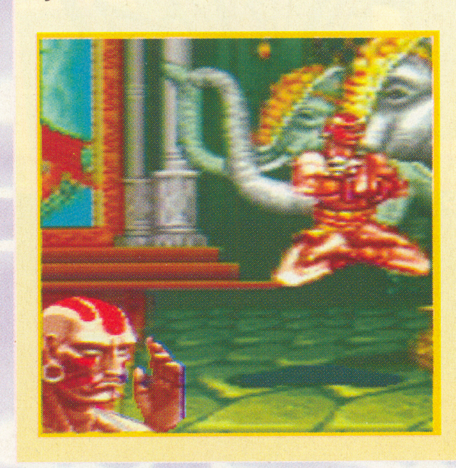


hasta ahora conseguida por pocos juegos. Tal vez para eso, los programadores hayan tenido que reducir el tamaño del escenario de juego hasta parecer una película en cinemascope, pero el que algo quiere...
Las bandas sonoras de cada pantalla son increíbles, pareciéndose cada vez más y más a las originales.
Super Street Fighter II es una excelentísima opción de compra, si no has adquirido antes otra versión de este juego.

CARLOS
F. MATEOS

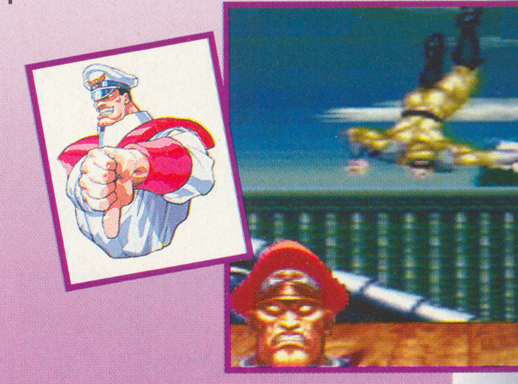
DHALSIM

Su capacidad de teletransportación le ha convertido en uno de los más peligrosos luchadores, pues ahora además, es mucho más rápido. Mucho ojo con sus bolas de fuego.

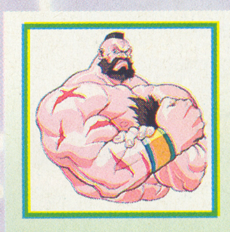


M. BISON

Utiliza una técnica tremenendamente mortífera, que aprendió en una secta satánica, lo que le ha hecho perder la razón y convertirse en un loco sediento de poder.



ZANGIEF



Después de estar dos años luchando en la liga rusa de lucha libre, ha creado dos nuevas llaves que pueden acabar con más de la mitad de tu barra de energía. Lástima que no haya ganado en rapidez.



DEE JAY

De pequeño sólo habían dos cosas que le gustaba: la “salsa”, y la lucha. Ahora siendo adulto a unido las dos para convertirse en el luchador con más ritmo de toda Jamaica.

BLANKA

La bestia del Brasil. Ha vivido siempre como un animal salvaje, siguiendo la ley del más fuerte. Su capacidad de filtrar electricidad por su piel, le crea un escudo de fuerza impenetrable.



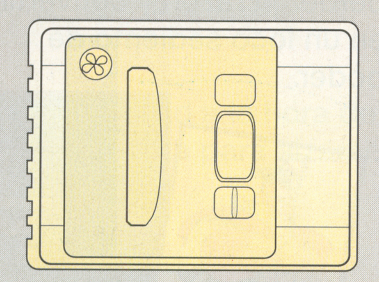








SUPER NINTENDO

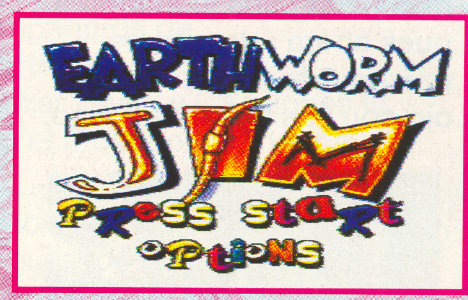


Pasarela: EARTHWORM JIM
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: PLAYMATES/SHINY
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

E A R T H

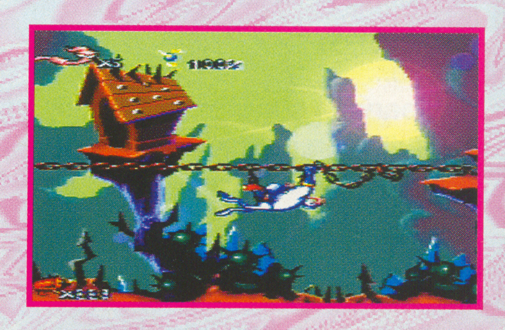
Quién le iba a decir al pequeño Jim, una pequeña lombriz de tierra, que tras un experimento militar se iba a convertir en uno de los defensores de nuestro planeta, en un excelente cartucho que derrocha humor y simpatía.





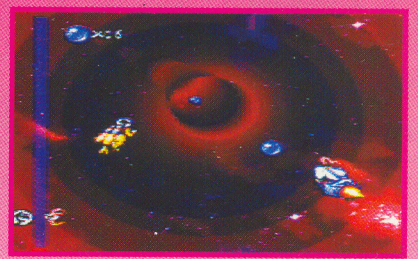


El pequeño gusano Jim ha sufrido una extraña transformación, en la que su cuerpo ha ensanchado tomando la forma de un humano de esos que sólo se encuentran en los gimnasios: no os engañéis, el secreto se oculta en su traje, el cual le dota de fuerzas increíbles con las que derrotar a sus enemigos. En esta ocasión liberar a la Tierra de las extrañas fuerzas que intentan tomarla desde una dimensión desconocida. Como nuestro héroe es el único que se encuentra disponible en estos momentos (Superman, Batman... y demás héroes están de juerga), Jim solo cuenta con la ayuda de su poderosa ametralladora, la cual debe ser recargada con la munición que encontremos

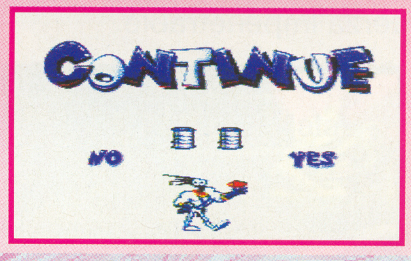


FASES DE BONUS

Tras acabar los diferentes niveles, accederemos a las fases de bonus que transcurren en los pasillos espaciales, donde debemos recoger las esferas que aumentan nuestro número de "continues". Si no ganamos la carrera, hay que derrotar al contrincante sobre su planeta.







UN GUSANO

W O R M J I M





CIUDAD BASURA

Nuestra primera misión transcurre en Ciudad Basura, un inmundo lugar en el que (como cuyo nombre indica) viven los seres más repelentes de la galaxia. Atención al bonito efecto del destello del sol tras las montañas.





por el camino, siendo posible recoger balas de mayor poder destructivo. Otra virtud de nuestro gusanillo, es la posibilidad de utilizar su cabeza como látigo, tanto para atacar a los bichos, como para colgarse a lo Indiana Jones de los salientes. Para recuperar energía solo le basta con alimentarse con las esferas del poder.

GRAFICOS EXCELENTES

Dave Perry (Aladdin, Cool Spot...) y su nueva compañía Shiny Entertaiment han creado un cartucho excelente, único capaz de hacer sombra al increíble Donkey Kong Country. Los gráficos son de una calidad excepcional en todas las fases tanto en los fondos como en los "sprites" del personaje, siendo este uno de los personajes mejor animados de la historia de los videojuegos. Además, debemos destacar los juegos de luces que encierra cada decorado, desde el bonito efecto del destello del Sol de la primera fase, a los brillos de las paredes transparentes en la fase submarina. Todo ello realizado con gran sentido del humor (atención a muchos enemigos y sus acciones). El apartado sonoro tampoco se queda

INFIERNO

Muy caluroso, este nivel oculta a unos peligrosos diablillos que te amargaran la vida constantemente. El enemigo final esta cerca de vosotros todo el tiempo; solo tenéis que mirar al fondo del escenario.



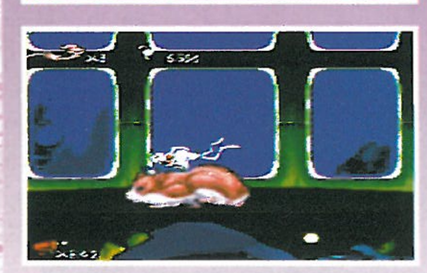


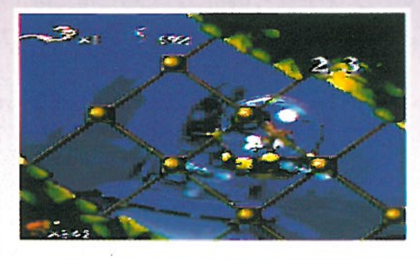
MUY HUMANO

MUNDO SUBMARINO

Como si de una acuario gigante se tratará, las transparentes paredes de las tuberías muestran el fondo del mar, que en cierto momento debemos recorrer con la ayuda de nuestra esfera y el oxígeno que encontremos por el camino.





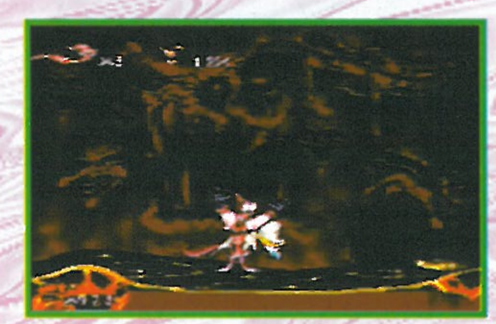


atrás: algunas melodías son únicas en su genero, y efectos como el cambio de disco en la fase del infierno son muy buenos. Cuando todo parecía descubierto en un género tan aprovechado como el de los juegos de plataformas, Earthworm Jim aporta calidad y frescura en una producción super simpática que agradará a todos. Una buena apuesta por navidad.



ANTONIO GREPPI







PUENTING

Uno de los deportes modernos con más exito, toma forma en esta fase en la que debemos derribar por tres veces a un monstruo antes de que este rompa nuestra cuerda con sus mordiscos o con los del bicho del lago.

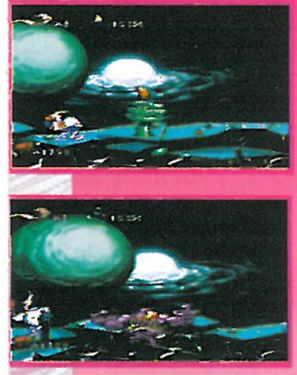








¡SALVAD A PETE!



Todos aquellos que recordéis juegos como Sleepwalker o el más reciente Eek the Cat, tendréis fácil superar una fase en la que Jim debe salvar de los múltiples peligros a su amigo Pete.



NIVEL 5

A pesar del nombre, esta escena se desarrolla en un laboratorio donde esquivar la electricidad y anular los sistemas electrónicos serán nuestros principales objetivos.







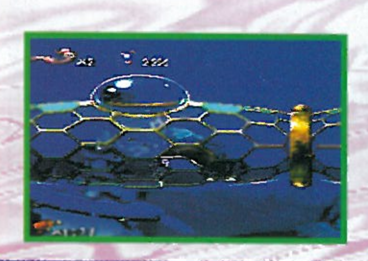
VILLA PINCHO

Muchos no habréis encontrado hasta ahora mucha utilidad a la hélice que podemos usar durante el salto, pero en este nivel debéis emplearla a fondo, ya que para evitar los pinchos Jim debe planear.

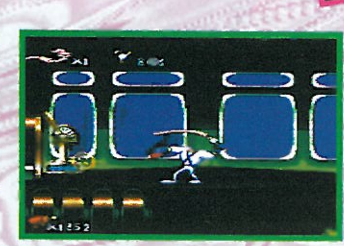




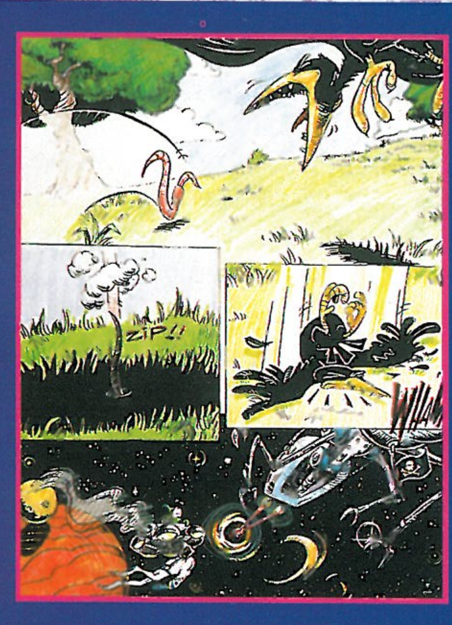


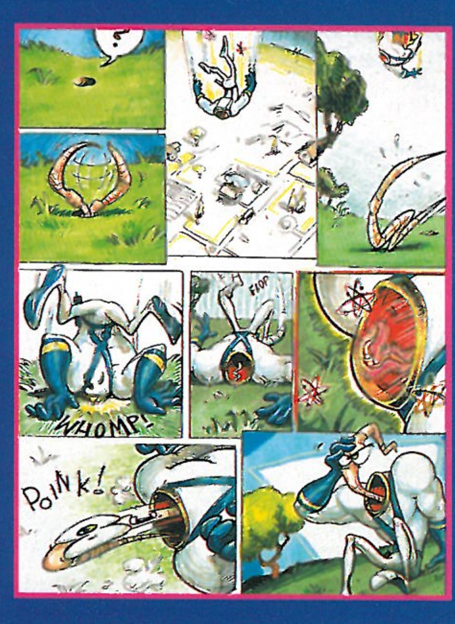


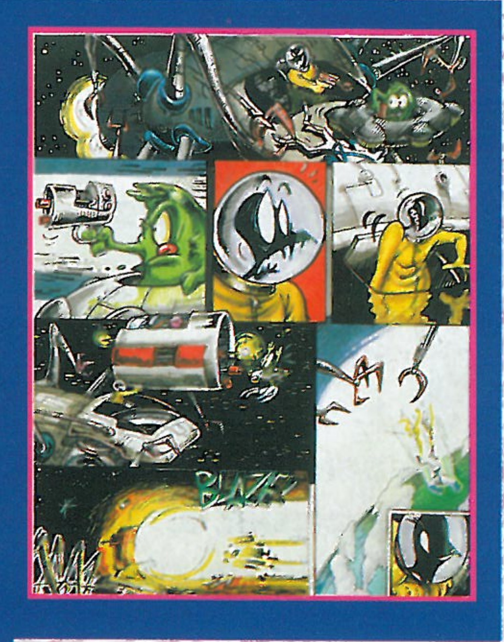




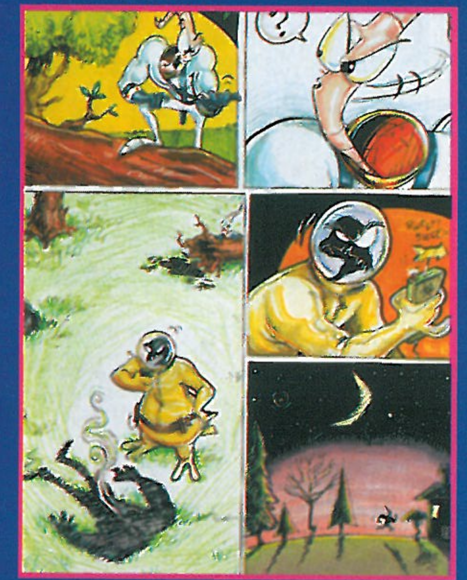














PASARELA

MEGA DRIVE

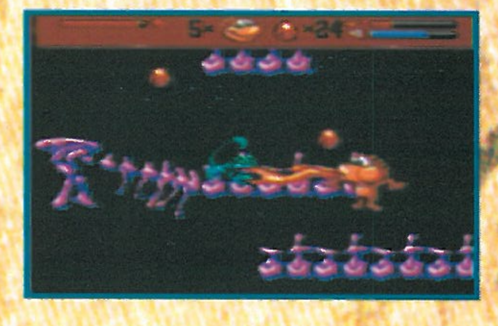
R A D I C



Pasarela:
RADICAL REX
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACTIVISION
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

A diferencia de lo que muchas personas puedan pensar, el Tiranosaurio Rex no era un animal feroz, sediento de sangre y víctimas. Fuentes fidedignas, provenientes de Activision, nos han administrado información relevante sobre este particular en un cartucho acerca de este animal prehistórico.

Durante el periodo Jurásico existió este dinosaurio que, en contra de lo que todos pensamos, vivía en armonía con casi todos los animales que poblaban la selva prehistórica. Sólo tenía una raza enemiga: los Mammals, una especie de comadreja gigante con poderes mágicos. Un día esta especie salió a la superficie, controlando con sus oscuras artes a todas las bestias, menos a una, Radical Rex.
A partir de ahí da comienzo una disparatada búsqueda por parte del protagonista para encontrar todos los retoños de dinosaurio, que han sido raptados por los Mammals con perversas intenciones.





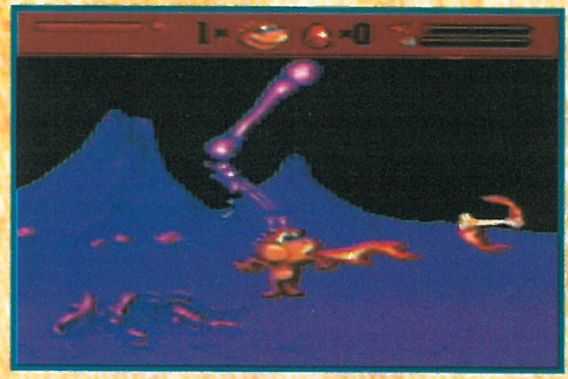


C A L   R E X

DINO-SKATEBOARD



Para que la misión no sea tan complicada tenemos repartidas por el



escenario una serie de ayudas que nos administrarán armas, nuevas habilidades, ó el Rex-Skate, con el que nos desplazaremos a mucha más velocidad, para así superar zonas de otro modo infranqueables.

Para defenderse Rex dispone de un potente aliento de fuego con el que rostizar a sus enemigos, una patada de karate, menos efectiva pero infinita, y el grito de la bestia, que matará del susto a todos los

¡MENUDO ALIENTO!

Rex sólo tiene que pegar un soplido y todo sale ardiendo. Esta es la forma más sencilla de matar a los enemigos, pues el aliento de fuego combinado con una buena patada a tiempo, pueden hacerte la vida mucho más llevadera por estos lugares.









A AL JURASICO

TIRANOSAURIO RAP

Este es el protagonista de la aventura. No te engañes, pues a pesar de ser un dinosaurio, está tan al día como cualquiera de nosotros.



enemigos que estén en la pantalla.
Con esto y unas dosis de paciencia y habilidad, seguro que no se te resiste este Radical Rex.

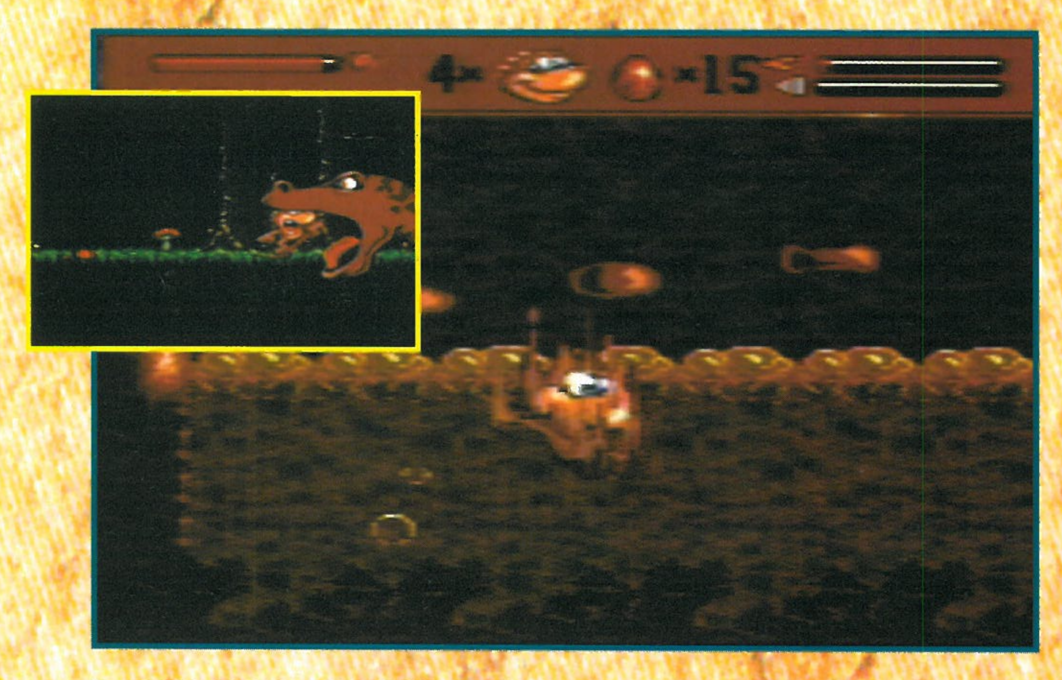
CURIOSAS SIMILITUDES

Radical Rex recuerda enormemente por su estilo de juego, sus gráficos, y muchas cosas más a la saga Wonder Boy, que tanto éxito tuvo en su tiempo. Eso es algo que le resta algo de originalidad, pero para los incondicionales, como yo, resulta algo insignificante, pues es suplido con unos gráficos y una diversión increíbles.

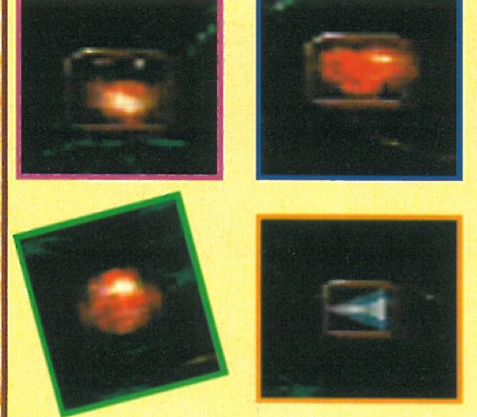
● ● ● CARLOS F. MATEOS

PENGO JURASICO

¿Os acordáis de un juego muy antiguo llamado Pengo? En él encarnábamos a un pingüino que tenía que alinear tres diamantes mientras aplastaba a tres monstruos que le perseguían, con bloques de hielo. Pues una fase de bonus del Radical Rex consiste en lo mismo, pero esta vez tenemos que recuperar todos los huevos de dinosaurio.



ITEMS PARA TODOS LOS GUSTOS



CORAZON: repone parte de tu perdida energía. ¿Qué más podemos decir?
FUEGO: es como tu bombona de butano. Sin él no puedes lanzar fuego por la boca.
HUEVO: estos son tus objetivos primordiales, aparte de sobrevivir, por supuesto.
GRITO: estas ondas te permiten realizar tu grito bestial, muy útil en ocasiones peligrosas.



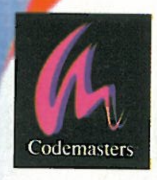

THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES


TEVA TEVA
TEVA
POOL


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION


GAME BOY

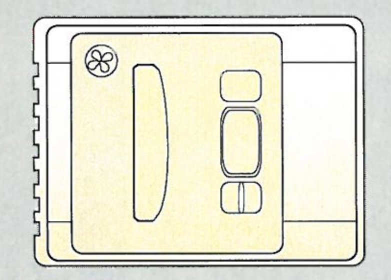

ocean


Codemasters


SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

PASARELA

SUPER NINTENDO

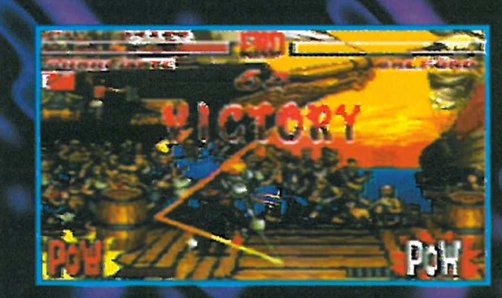


S A M U R A I

Aunque al principio, cuando este juego llegó a la redacción, los miembros de la misma gritaron al unísono "¡Este no es nuestro Samurai Shodown!" ahora todos han cambiado este pensamiento. La explicación es muy sencilla: uno de nuestros juegos favoritos es Samurai Shodown de Neo Geo, y casi todos vosotros conocéis las excelencias de este cartucho , pero es que realmente no habíamos jugado todavía. Al comenzar a jugar contra la

PRESENTACION
Se ha conservado todo el sabor de la excelente versión Neo Geo, manteniendo la soberbia presentación y los cinemas entre combates.

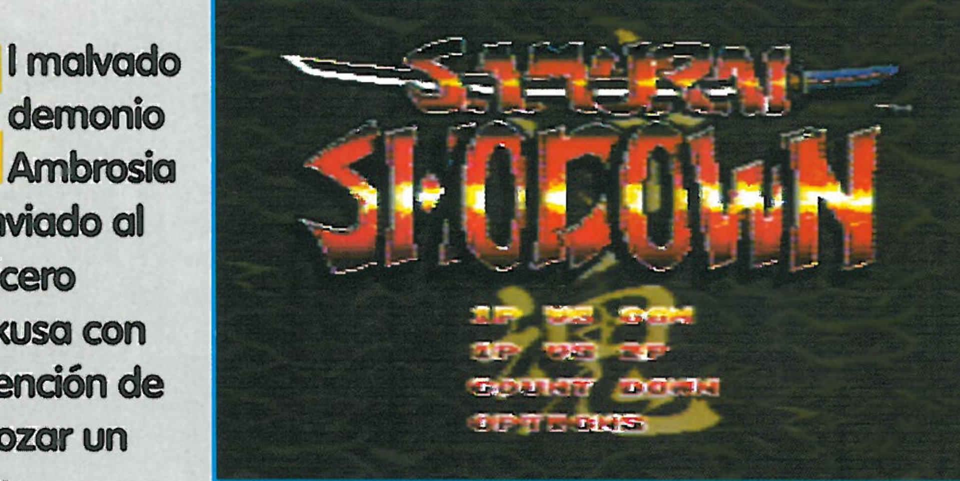
Pasarela: SAMURAI SHODOWN
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: TAKARA
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1 ó 2







El malvado demonio Ambrosia ha enviado al hechicero Amakusa con la intención de destrozar un Japón debilitado por los desastres naturales y las numerosas guerras crueles que sobre él tenían lugar en el Siglo XVIII.













I SHODOWN

MODO TIEMPO

Además de los modos historia y versus, aparece como novedad en la versión Super Nintendo de Samurai Shodown una modalidad donde debemos derrotar al mayor número de enemigos que podamos en un corto espacio de tiempo.

















máquina o entre nosotros, llegamos a comprender que nos habíamos equivocado y es que a pesar de la desaparición del zoom de pantalla en esta versión, el cartucho contiene íntegramente todos los detalles del clásico de Neo Geo. Además de contar con la misma presentación e historia, el juego gráficamente es más que parecido. Su desarrollo consiste en dirigir los pasos de un famoso espadachín por el Japón del Siglo XVIII para derrotar al malvado Amakusa, enviado del infame demonio Ambrosia, en combates uno contra uno al estilo Street Fighter II, aunque en lugar de

FASES DE BONUS

Cada cierto número de combates, accederéis a las fases de bonus, donde debéis demostrar vuestra habilidad con la espada destrozando muñecos de paja.



NTRECRUZADAS

HA-OH MARU



Seguidor del código Bushido desde su más tierna infancia, viaja por todo Japón con su espada Fugu, buscando oponentes dignos de entablar lucha con él.

UKYO TACHIBANA



Deseado por todas las mozas casaderas, sólo tiene ojos para su novia Kei Odagiri, la cual se encuentra retenida por el malvado Amakusa.

NAKORURU



Esta simpática jovencita cuenta en los combates con la ayuda de un aguila de nombre Mamahaha.
Es el contrincante con más golpes especiales.

CHARLOTTE



Cual Juana de Arco, esta francesa ha revolucionado su país con su increíble estilo de lucha. Aunque solo tiene dos golpes especiales, estos son mortales.

utilizar nuestros pies y manos como arma, contamos con poderosas espadas de muy diferentes tipos para derrotar a nuestros adversarios.

ASOMBROSO

Gráficamente, Samurai Shodown de Super Nintendo, ha logrado trasladar los 118 megabits de la versión Neo Geo a los 32 con que cuenta este cartucho. A excepción del zoom, podemos encontrar todos los detalles que hicieron del juego original todo un clásico de los juegos de lucha: presentación, animaciones, luchadores... nada se ha dejado en el tintero Takara, que se va superando en las conversiones desde la poderosa máquina de SNK. El

GALFORD



El primer ninja americano, se enfrenta a Amakusa acompañado de su fiel perro Poppy, el cual le sigue agradecido desde que Galford le obsequió con un filete.

HANZO HATTORI



El mejor ninja de la escuela del estilo Iga, combate para rescatar a su hijo pequeño. Muchos piensan que este luchador es un espectro por sus movimientos.

JUBEI JAGYU



Su amo, el shogun Tokugawa, le ha ordenado que se enfrente a Amakusa. Jubei es un maestro en el manejo de dos espadas al mismo tiempo.

EARTHQUAKE



Este berraco de Texas, no mata a sus competidores con la cadena metálica que lleva al hombro; estos perecen por el ataque de risa que les entra al verle.

GENAN SHIRANUI



Primo de Eduardo Manostijeras y Freddy Krueger, utiliza sus garras metálicas para extraer del interior de sus rivales el corazón.

TAM TAM



Nadie conoce los motivos del hechicero Tam Tam, pero se ha desplazado desde America del Sur para enfrentarse al demonio.

apartado sonoro tampoco ha sido descuidado, llevando las excelentes melodías, efectos sonoros y voces digitalizadas a un extremo impresionante de calidad, teniendo en cuenta que además se ha añadido el sistema de sonido Dolby Surround, para que aquellos que tengan conectada la consola a un equipo musical de calidad gocen más con el cartucho. Si os gustan los juegos de lucha, no podéis dejar la oportunidad de adquirir este excelente programa que seguramente asombrará a más de uno. Como noticia de última hora, os podemos decir que Samurai Shodown 2 acaba de aparecer en Japón en los salones recreativos.

● ● ● ● ANTONIO GREPPI

SHIRO-TOKISHADA AMAKUSA



Enviado del infame demonio Ambrosia (menudo nombre), este poderoso hechicero es un rival temible. Acudid prestos a la sección de trucos si queréis saber como controlarle.

KYOSHIRO SENRYO



Aunque su oficio principal transcurre como actor en un teatro de Kabuki, este peludo personaje es un experto en usar la lanza Bo como arma habitual.

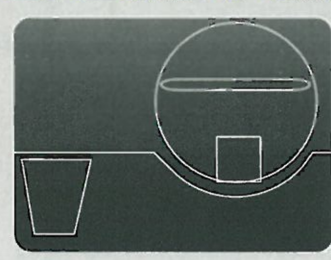
WAN FU




Wan Fu proviene de China, aunque ha engordado siguiendo la técnica empleada por los luchadores de sumo. Su arma es de las más afiladas.



MEGA DRIVE



S E C O N D





LA GENERA
POSTERIOR

Pasarela:
SECOND SAMURAI
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Mucho tiempo ha transcurrido desde que el antecesor del cartucho que nos ocupa llegara a nuestras fronteras, mostrándonos un juego de plataformas que rompió los moldes hasta ahora existentes. First Samurai, o la mezcla perfecta de lucha y plataformas ya tiene sucesor, y como no, con el título de Second Samurai.

El mismo personaje que ya protagonizara la primera parte, vuelve ahora para derrotar de nuevo al mal personificado, pero esta vez irá acompañado por una bella japonesa tan ágil y fuerte como él. Cada uno tiene su forma de golpear, pero al fin y al cabo el efecto es igual de devastador en los dos casos.
El objetivo que deberemos realizar a lo largo de todas y cada una de las fases, será liberar el espíritu de antiguos

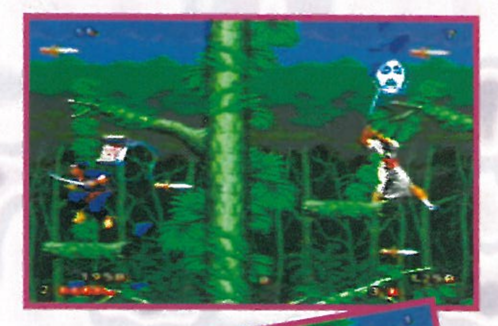
OBJETOS DEL LEJANO ORIENTE

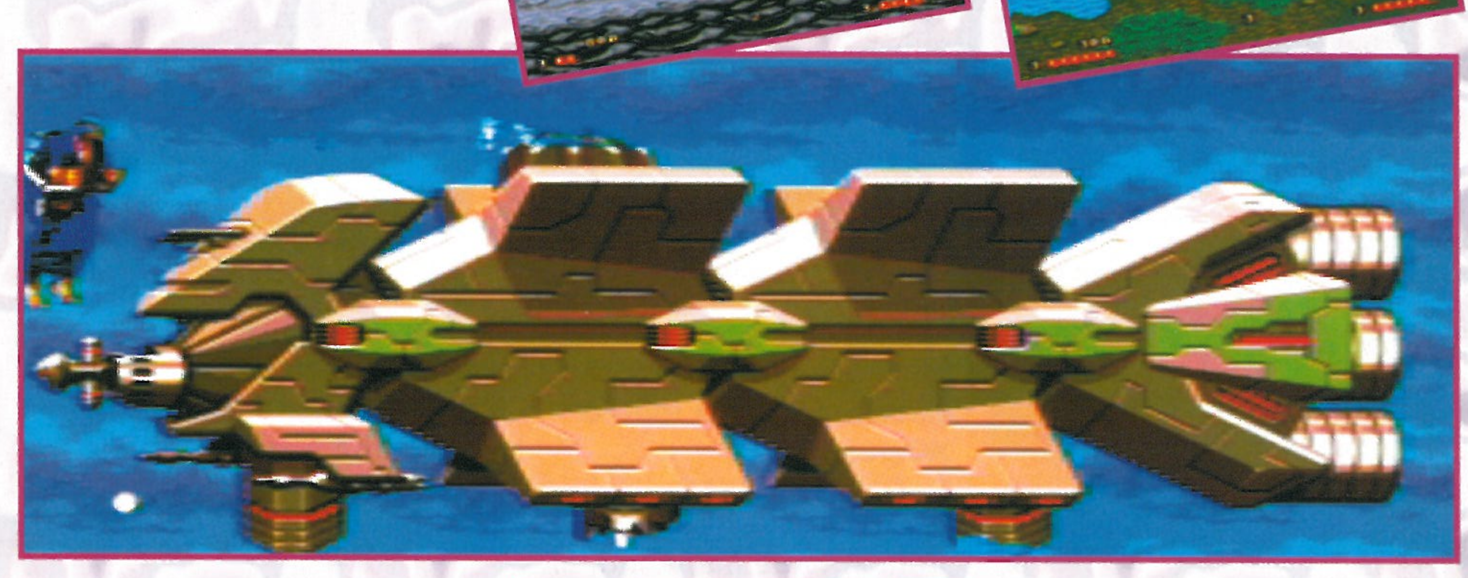
¿Qué sería de un experto samurai sin su espada u otros diversos objetos que le ayudasen en un mundo hostil? Muy sencillo, no viviría demasiado como para contarlo. Por eso, los señores de Psygnosis se han propuesto hacerle la vida a este guerrero oriental un poco más agradable, con estos valiosísimos objetos.



SAMURAI





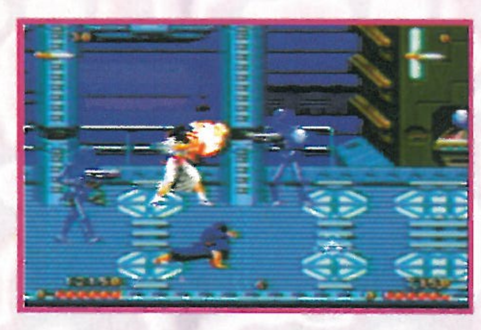
héroes, que han sido encarcelados en urnas mágicas para aumentar el poder del malvado demonio con el que lucharemos más tarde.
Dispondremos de dos armas esenciales: Los puñales, que

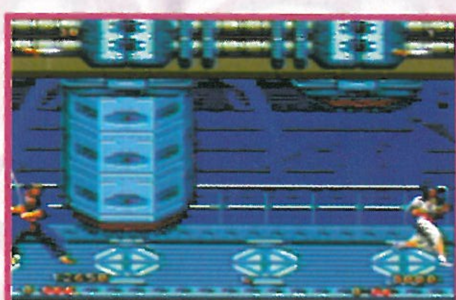


podemos conseguir en grandes cantidades y que nos sirven como proyectiles, y la katana, que conseguiremos una vez sea completada la barra de energía recogiendo una serie de pergaminos











¡SAYONARA, ENEMIGOS!

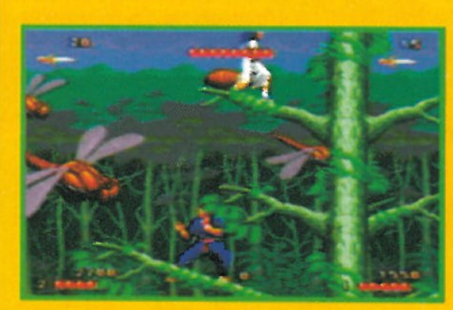
Pocas veces se han visto enemigos tan variopintos. Desde una planta carnívora semiinteligente y con un hambre voraz, hasta una nave nodriza con disruptores de plasma capaces de horadar una montaña de un solo disparo, pasando por un gordísimo luchador de Sumo, o una calavera de piedra. En fin, que nuestros dos queridos Samurai van a tener donde elegir.













diseminados por todo el mapeado.

AMBIENTE DE LUCHA

Gráficamente hablando, el juego es muy parecido a su antecesor, aunque eso si, con un mayor número de movimientos para todos los personajes que forman la acción del juego, sobre todo los dos guerreros protagonistas.

La música ha sido compuesta inspirándose en las melodías del Lejano Oriente, lo que crea un ambiente mucho más acorde con el tipo de juego.

El dicho de que "Segundas partes nunca fueron buenas" no tiene lugar en este comentario, porque en el cartucho que nos ocupa, las mejoras se ven por todos lados.

● ● ● CARLOS F. MATEOS



¡ESOS BENDITOS PASSWORDS!

Cada vez que completemos una fase, aparecerá una pantalla en la que se realiza el recuento de puntos, a la vez que una extraña combinación de letras y números nos indica el código de la fase que hemos de comenzar.



SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Consola Super Nintendo	14.950
Super Color Pack (S.N.+ S.Gameboy+S.Mario All)	28.750
Pack Carlos Sainz (S.N. +Stunt Race FX)	19.950

PERIFERICOS

Nintendo Scope+6 Juegos	7.850
Mando de Control	2.475
Cable Euroconector	2.175
Mario Paint	11.975
Hyper Beam(Mando Dist.)	8.975
Super Gameboy	9.975
Tribal Tap(6Jugadores)	3.975

JUEGOS

Super Soccer	6.875
Super R-Type	6.775
F-Zero	6.875
Super Tennis	6.875
Pilotwings	5.475
The Legend of Zelda	6.875
Super Ghouls'n Ghosts	6.975
Super Mario Kart	6.875
Street Fighter II	9.975
Super Mario World	6.975
Another World	8.975
Prince of Persia	8.975
Battleclash	6.975
World League Basketball	6.875
Super Stars Wars	9.475
Starwing	9.375
Push Over	8.475
Super Mario All Stars	9.375
Mickey Mouse Magi.Quest	12.475
Bubsy	9.375
Battletoads Battlemania	8.975
Yoshi's Safari	6.975
Goof Trop	9.475
Street Fighter 2 Turbo	12.475
Aladdin	11.475
Nigel Mansell's W.Champ	8.375
The Lost Vikings	8.375
Plok	7.375
Metal Combat:Falcon's R.	9.975
Megaman X	9.375
Pack Attack	9.475
Super Metroid	10.375
Stunt Race FX	11.275
Los Pitufos	9.375
Super Pinball	9.475
Secret of Mana	11.275
Super Street FighterII	12.275
Donkey Kong Country	11.275
Soccer Kid	11.275
Clayfighter	12.275
Virtual Soccer	11.275
Turn & Burn:No Fly Zone	12.275
Fifa Internat. Soccer	11.275
F1 Pole Position	10.875
El Libro de la Selva	12.275
Yoshis's Cookie	11.475
Jimmy Connors	9.375
Knights of the Round	10.875
The King of Dragons	10.875
Smash Tennis	11.275
Dragon	12.275
Slammasters	12.275
The Incredible Hulk	11.275
El Rey Leon	11.975
Kick Off III	Cons.
Samurais Shodown	Cons.
Dino Dini Soccer	Cons.
Page Master	Cons.
La Bella y la Bestia	Cons.
Shart Worm Jim	Cons.
NBA League '95	Cons.
Michael Jordan Widy City	Cons.
Shaq-Fu	11.975
Super Bomberman 2	Cons.
Street Racer	Cons.
F1 Pole Position 2	Cons.
Actraiser 2	Cons.



91-613 82 55

TENEMOS MUCHO MÁS DE SEGA Y NINTENDO. LLÁMANOS



Lunes a Viernes de 9 a 18 horas.

PRECIOS CON IVA INCLUIDO Y VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

GAME BOY

CONSOLAS

Consola Gameboy+Tetris	11.850
Consola Gameboy	8.450

PERIFERICOS

Bateria Recargable	6.475
Cleaning Kit (Limpieza)	2.475
Carry All (Maletin)	1.975
Carry DLX (Maletin)	2.475

JUEGOS

Dr. Mario	4.175
Super Mario Land	4.175
Kwirk	4.175
Duck Tales	5.175
Mickeys Dangerous Chase	5.675
Mario & Yoshi	4.175
Kirby's Dreamland	4.175
Super Mario Land 2	5.675
Lemmings	5.175
Ferrari G.P. Challenge	5.175
McDonald Land	4.675
Star Wars	5.175
Alien 3	5.175
El Imperio Contraataca	5.175
Yoshi's Cookie	4.175
Battletoads Ragnarok's	5.175
Mystic Quest	5.175
Top Ranking Tennis	4.675
Darkwing Duck	5.675
Zelda	5.675
Nigel Mansell's W.Champ.	4.675
Kirby's Pinball Land	5.175
Wario Land	5.675
Tetris 2	5.675
Tetris	3.975
Donkey Kong	5.675
Duck Tales 2	5.675
Los Pitufos	5.175
Metroid 2:Return Samus	4.175
Megaman III	4.175
Soccer	5.175
F1 Pole Position	5.675
El Libro de la Selva	5.675
Indiana Jones:Last Cruz.	5.675
Cool Spot	5.675
Jimmy Connor's Tennis	5.175
Tazmania II	5.175
Aladdin	Cons.
Desert Strike	Cons.
Page Master	Cons.

NES

JUEGOS

El Libro de la Selva	7.475
Indiana Jones:Last Cruz.	6.475
Jimmy Connor's	5.975
La Bella y la Bestia	Cons.
Aladdin	Cons.



SUPER OFERTA 38.900

MEGA CD II + ROAD AVENGER

JUEGOS

Prize Fighter	10.375
Final Fight	8.375
Jurassic Park	9.775
Double Switch	11.275
Dracula Unleashed	9.375
Tomcat Alley	9.375
Dune	9.275
World Cup USA '94	8.375
Power Factory	7.975
Chuck Rock	7.975
Hook	9.375
Lethal Enforces	10.275
Son of Chuck	8.975
Battle Corps	9.375
Rebel Assault	10.275
Batman Return	3.875
Wolfchild	3.875
Sonic C.D.	3.875
Robo Aleste	3.875
Time Gal	3.875
Jaguar XJ 220	5.975
Prince of Persia	3.975
Music Video 2 : INXS	5.975
Formula 1 Racing	9.975



MEGA DRIVE 32X

JUEGOS

Virtua Fighter (SVP)	Cons.
Super Motocross (SVP)	Cons.
Star Wars (DSP)	Cons.
Virtua Racing Deluxe	Cons.
Super After Burner	Cons.
Doom	Cons.

GAME GEAR

CONSOLAS

Game Gear "Columns"	14.750
Game Gear "Aladdin"	18.450
Game Gear "TV pack"	26.950

PERIFERICOS

Cable Gear to Gear	975
F. Alimentacion Coche	1.975
Pack Bateria Recargable	4.975
Cable Audio Video	1.475

JUEGOS

Asterix Great Rescue	5.475
Aladdin	6.475
Micromachines	5.475
Road Rash	5.475
The Hulk	6.475
Sonic Spinball	5.475
Duffy Duck in Hollywood	5.475
Dynamite Headdy	5.475
Battletoads	2.975
Power Strike II	2.975
Ren & Stimpy	3.975
G.P. Raider	3.975
Lemmings	5.495
Mickey Mouse II	3.975
Sonic Chaos	3.975
James Bond	2.975
Pete Sampras Tennis	6.475
Man Overboard:Sinkorsw.	6.975
Excellent Dizzy	6.475
Dropzone	6.475
Devilish	2.275
Son of Chuck	2.975
Superman	1.975
W.C. Leader Doard	2.275
Holyfield Boxing	2.975
Sonic Triple Trouble	5.475
El Rey Leon	6.475
Ecco 2	5.475
Power Rangers	5.475
Speedy Gonz.VS Sylvest.	Cons.
Baby Boom	Cons.

MASTER SYSTEM

PERIFERICOS

Control Stick(Joystick)	2.575
Remote Control	3.575

JUEGOS

El Libro de la Selva	5.475
Zool	5.475
Master of Combat	5.475
Streets of Rage II	4.475
Aladdin	6.475
Asterix Great Rescue	5.475
Duffy Duck in Hollywood	5.475
The Hulk	6.475
Sonic Chaos	1.975
Master of Darkness	1.975
Batman Returns	2.475
Road Runner:Desert Spee.	2.475
The Flash	1.975
Donald Duck	1.975
Senna's Monaco G.P. II	3.475
Power Strike II	5.475
Wonderboy:Monster W. 3	2.475
Asterix Secret Mission	2.475
El Rey Leon	6.475
Tiny Toons Sports	5.475

MEGA DRIVE

CONSOLAS

MegaDrive Mega 7	24.850
M.D.+S.Street Fighter2 +Sonic+2 Control Pad	24.450
M.D.Lion King+Sonic+2P	24.450

PERIFERICOS

Power Base Converter	6.475
Caddy Pack	1.975

JUEGOS

The Flinstones	5.975
Sonic 3	11.375
Virtua Racing	10.975
Pebble Beach Golf	9.475
Bubba N'Stix	9.275
Lost Vikings	9.275
Dune 2 Battle Arrakis	9.275
World Cup USA '94	9.275
F1 Racing	9.375
Mega Prince of Persia	9.375
Castlevania New Genera.	7.375
Marko's Magic Football	9.375
S.Street Figter 2(40M)	10.975
The Hulk	9.275
El Libro de la Selva	9.375
Taz in Scape for Mars	9.375
Shinning Force 2	11.775
Sonic & Knuckles	9.975
Pele	6.975
Shut Up'Jam (C.Barkley)	8.475
Pete Sampra'sTennis	9.875
Combat Cars	6.475
Bubsy	7.475
Zero Tolerance	8.475
Ballz	7.475
Captain Havoc	9.475
Man Overboard:Sinkorsw.	9.475
Dragon	10.475
Toe Jam & Earl	3.875
Ren & Stimpy	3.875
Bodycount	7.375
Subterrania	5.975
Ranger X	3.875
Street Fighter II	6.975
Wimbledon Tennis	5.475
Sonic Spinball	5.875
Roket Night Adventures	4.875
Mickey & Donald	3.975
Batman Returns	3.975
Global Gladiators	3.975
King of the Monsters	3.975
Home Alone	3.975
Ex-Mutants	3.975
World Champion. Soccer	5.475
Eternal Champions	5.875
NLH Hockey	9.375
Bonkers	9.375
APT Tennis	9.475
Dynamite Headdy	9.375
Jurassic Park Rampage	9.375
Hyperdunk	8.375
El Rey Leon	10.975
Ecco 2 (Español)	9.475
Road Runner	9.275
Ecco Junior	9.475
Page Master	9.475
Scrabble	9.475
Skeleton Krew	9.475
Speedy Gonz.VS Sylvester	9.475
Lethal Enforces 2	11.475
Ragnacentry Soleil(ROL)	Cons.
Batman & Robin	Cons.
Baby Boom	Cons.
Power Rangers	Cons.
Thundeforce 5	Cons.
Micromachines 2	Cons.
Psycho Pinball	Cons.
Dino Dini Soccer	Cons.
Aero The Acrobat	11.375



RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO SOLO POR **750 PTS.** (SOLO PENINSULA).

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO. (PENINSULA Y BALEARES)

NOMBRE .... DNI........................

APELLIDOS ....

DIRECCION ....

....

POBLACION .... PROVINCIA..............................

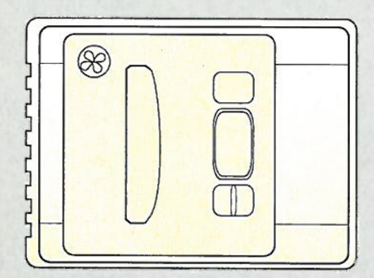
TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

Envio por correo contrarreembolso, 250 pts.

SUPER NINTENDO



Pasarela:
POWER DRIVE
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 8

DESDE PARI

Seguramente todos los aficionados a las máquinas recreativas hayáis visto, e incluso jugado en los salones recreativos, a un juego que fue distribuido en nuestro país con el nombre de World Championship Rally, pero que todos los españoles hemos conocido como "Carlos Sainz", por tener que estar a los mandos de un Toyota Celica.





El juego se desarrolla con una increíble perspectiva tridimensional, que proporciona una sensación de profundidad muy cercana a la real. Esta vez, los programadores, en vez de poner a nuestro alcance maravillas de la técnica de la casa Ferrari ó Lotus, por nombrar algunas, han preferido utilizar un Fiat Cinquecento y un Mini Cooper, eso si, mejorados, recurriendo a sus altas prestaciones y bajos costes.
El cartucho tiene una línea básica de acción, la cual seguiremos durante toda la partida. Primero tendremos que hacer una vuelta clasificatoria, que nos aportará bastante dinero, y la opción de participar acto seguido en una carrera contra otro conductor, en la que vale todo, incluso sacar fuera del asfalto a tu contrincante.

LOS COCHES A ELEGIR

Aunque al principio, y debido a nuestros escasos fondos, sólo podremos optar a un Mini, o un Cinquecento, ambos con el motor trucado, eso si, más adelante tendremos la oportunidad de manejar hasta un Toyota Celica. ¿A qué esperáis para seguir los pasos de Carlos Sainz?



LOS PROGRAMADORES

De esta guisa se han retratado los programadores del juego, demostrándonos que además de tener un gusto increíble a la hora de hacer un juego, también gozan de un sin par sentido del humor.

Más tarde, con el dinero que ganemos, podemos reparar nuestro vehículo, e incluso comprar otro con mayores prestaciones.

ALTA RESOLUCION

Además del superconocido Modo 7 de la Super Nintendo, que permite rotación y giros de gráficos en pantalla, existe el Modo 6, con el que se pueden realizar gráficos en alta resolución, eso si, con el consecuente aumento de

POWER DRIVE

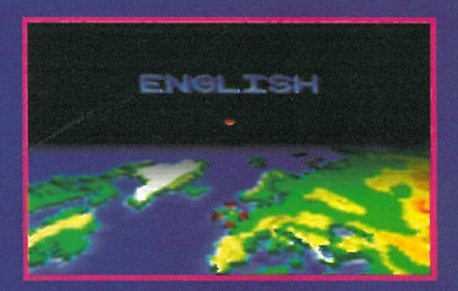


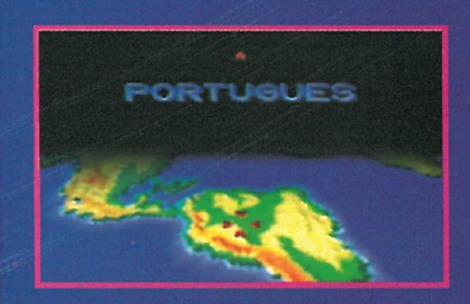


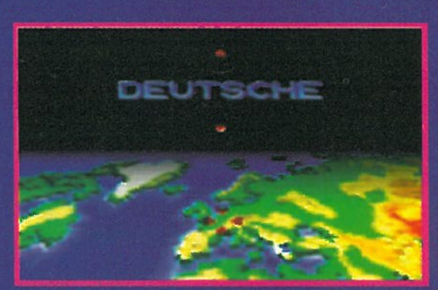
memoria usada. Power Dive incluye algunos gráficos en Modo 6, que aumentan aún más, si cabe, la vistosidad del juego. Algunos otros cartuchos se han apuntado a esta nueva modalidad de programación, pero todavía no han conseguido alcanzar nuestras fronteras. Entre ellos están Radical Psycho Machine Racing, la primera parte del Rock and Roll Racing,

EN TODOS LOS IDIOMAS

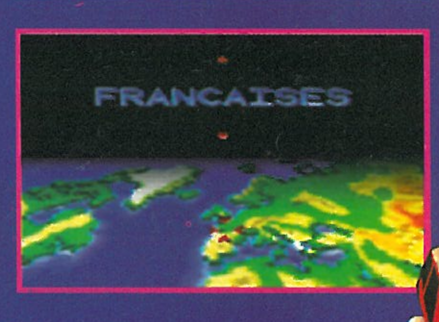
Al parecer, los programadores quieren que Power Drive sea distribuído por todo el mundo, pues ha sido traducido a todos los idiomas más hablados del planeta.











S HASTA DAKAR



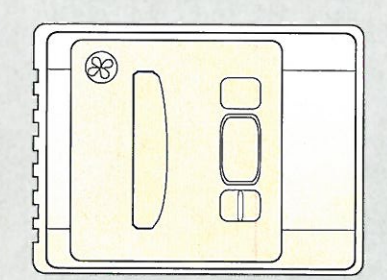
ya comentado en nuestra revista, y también, distribuído solamente en el mercado japonés, Olivia´s Mistery, otro juego rompecabezas, pero con la novedad gráfica que nos ocupa. Power Drive es un cartucho



más que recomendable para todos aquellos jugones aficionados a los "rallies", y para los que empiezan a serlo.

CARLOS F. MATEOS





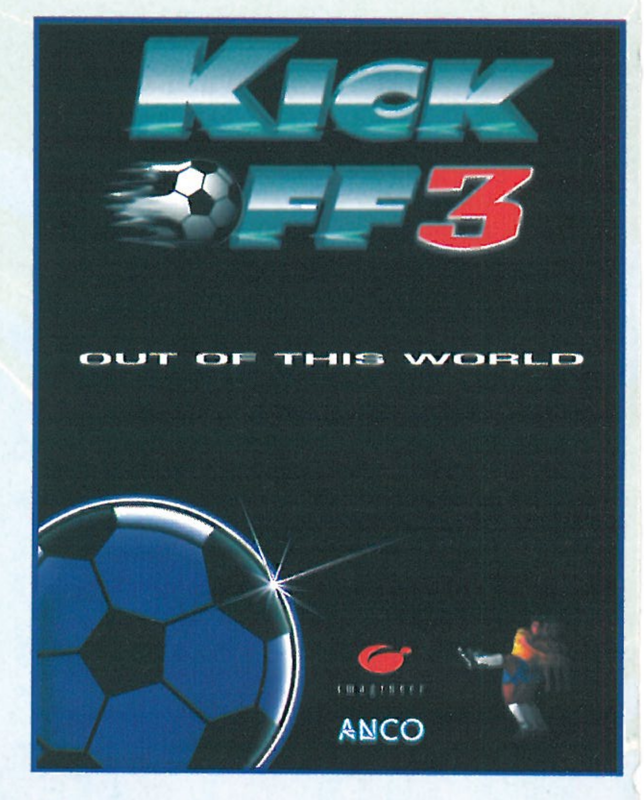
K I C K O F

EL DEPORTE

Pasarela:
KICK OFF 3
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ANCO
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Si algún simulador deportivo, dedicado al apasionante mundo del fútbol ha creado historia y cátedra, ese es sin duda Kick Off, que desde hace ya casi una década, nos viene divirtiendo a todos los que somos unos apasionados del deporte rey.

La primera parte de esta saga deportiva fue creada para casi todos los sistemas conocidos, provocando la diversión de cientos de miles de personas aficionadas a este singular juego. Tiempo más tarde, Kick Off 2 volvió a hacer las delicias de todos a los que las opciones de su antecesor nos supieron a poco. Ahora ha llegado, tras hacerse esperar bastante, la tercera parte, con un lavado de cara que la hace totalmente diferente a las partes anteriores, pero, eso si, guardando toda la magia y diversión que les ha caracterizado.



A LA TERCERA VA LA VENCIDA

Los programadores de Anco han querido, y de hecho han conseguido, crear un juego totalmente innovador, con respecto a sus anteriores trabajos. Para ello, no sólo han cambiado las opciones,

ENTRENAMIENTO

Antes de cada partido, tus jugadores entrarán en calor pasándose el balón y haciendo acrobacias. Resulta curioso verlos haciendo estos movimientos.





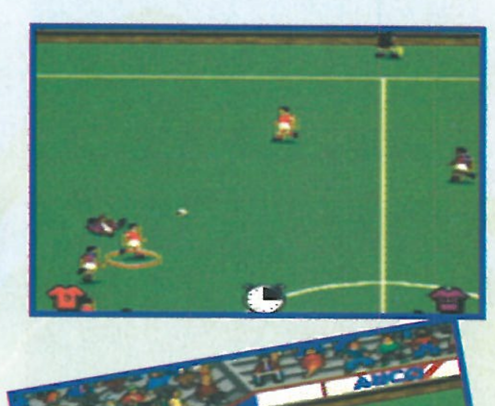
F 3

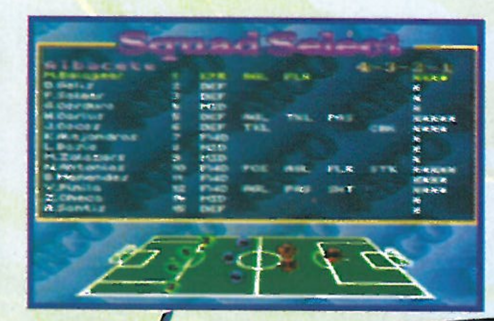
REY EN ACCION











haciéndolas más numerosas e interesantes, sino que también el aspecto en general ha sufrido alguna que otra remodelación, siendo la más notable de todas la perspectiva diferente del campo de juego, siendo ahora lateral, a diferencia de antes que gozaba de una vista cenital.



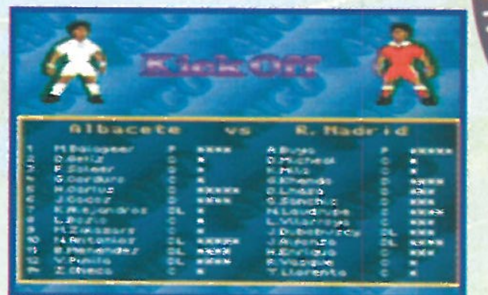


Kick Off 3 supera ampliamente a sus antecesores, por lo menos en cuestión técnica. Tenemos a nuestra disposición a 32 selecciones diferentes, cada una con su propia concepción del fútbol y sus características físicas y estratégicas.

Kick Off 3 es muy recomendable para los amantes del fútbol, y para aquellos que empiezan a serlo.

● ● ● EL CHIP ANONIMO

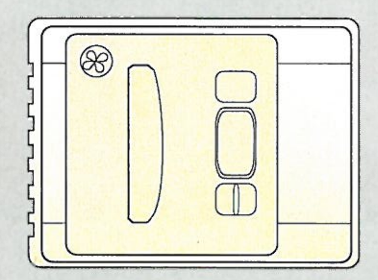






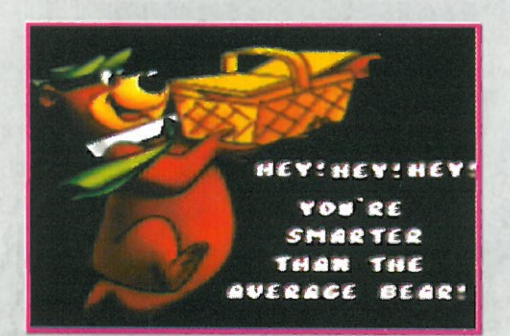


SUPER NINTENDO

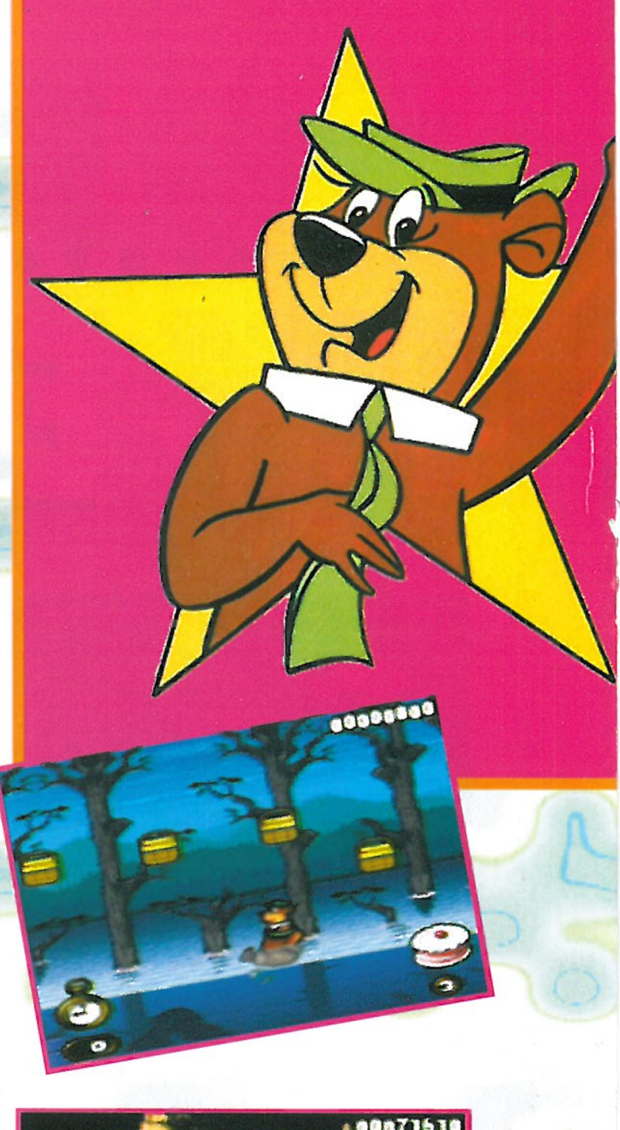


Pasarela:
YOGI BEAR
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: EMPIRE SOFT
Distribuidor: PROEIN S.A.
Nº Jugadores: 1

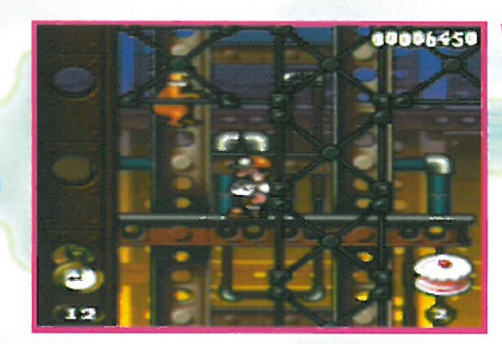
El oso más orondo y simpaticote del parque Yellowstone va a hacer de las suyas en la Super Nintendo, robando todas las cestas de merienda que le sean posibles mientras busca a su inseparable amigo, Bubu.



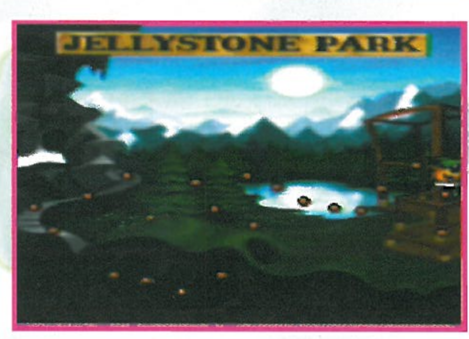












Si alguna vez un oso ha disfrutado de un carisma entre los niños, equiparable al de cualquier famoso, este es Yogi. Los chicos de Empire Soft han creado un

UN MUNDO DE ENSUEÑO

En determinados lugares del mapeado, encontraremos una mullida cama, dispuesta para echarnos una siestecita. Un escenario un tanto onírico aparecerá ante nuestros ojos, en el que tendremos que conseguir el mayor número de pasteles posibles.



YOGI BEAR





¡HOLA, BUBU!

EL OSO DE HANNA-BARBERA

Con esta cara es lógico que este plantígrado nos caiga bien. Si sus peripecias en la televisión te divirtieron un montón, mucho más vas a disfrutar ahora, creando tus propias aventuras.







típico cartucho de plataformas, en el que tenemos como misión rescatar a nuestro inseparable compañero de correrías, Bubu.

EL OSO MAS MARCHOSO

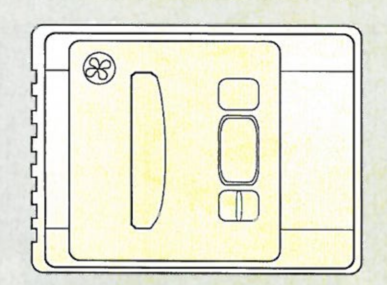
Yogi Bear es uno de los clásicos juegos de plataformas, adornado con la diversión y comicidad de cualquier caricatura de este personaje. Los gráficos, como podéis ver, son de una calidad fantástica, siendo casi clavados a los de los dibujos. Las músicas y efectos sonoros influyen también de forma notable en el transcurso de la partida, lo que incrementa aún más la diversión.

Ya era hora de que llegara a España un cartucho con las peripecias de este oso roba-cestas, creado por Hanna Barbera.

● ● ● EL CHIP ANONIMO



SUPER NINTENDO



DEATH AND RE



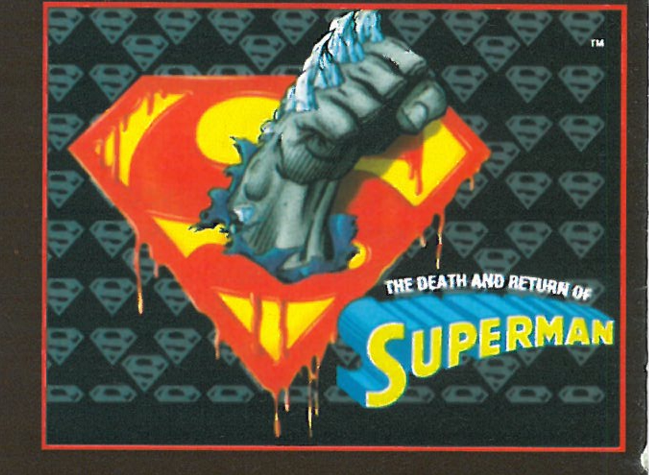


LOS HEROES

Pasarela: DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: SUNSOFT
Distribuidor: SPACO
Nº Jugadores: 1

Todos los aficionados a los cómic de superhéroes, entre los que me incluyo, seguramente habréis leído "La Muerte de Superman", que reflejaba uno de los momentos más dramáticos de la historia de este carismático personaje. Ahora, ha llegado para Super Nintendo un cartucho que reune los capítulos anteriores y posteriores al Doomsday.

Aunque en un principio controlaremos al todavía vivo Superman, pudiendo luchar contra DoomsDay, en fases posteriores aparecerán de la nada cuatro réplicas del superhéroe, cada una con características propias.
A lo largo de todos los niveles del juego vamos a controlar a cada uno de los "Supermanes", teniéndonos que amoldar a sus diferentes estilos de lucha.
Los enemigos son variadísimos, además de numerosos, y coinciden perfectamente con los de la historia de los tebeos.





REMEZCLA DE ARCADES

Puede que a primera vista no se aprecie, pero "Death and Return of Superman" reune



SUPERMAN

El genuino y nunca imitable superhéroe. Su visión calorífica y la fuerza de sus puños son sus armas más demoledoras. Desgraciadamente va a morir a manos de una fuerza de otra dimensión: Doomsday.



TURN OF SUPERMAN

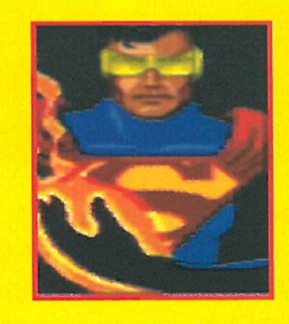






S NUNCA MUEREN

THE ERADICATOR



Esta última réplica del héroe original va a tener un futuro mucho más interesante que los otros personajes, por una razón que sólo descubriréis si os jugáis la aventura.

características de algunos arcades ya distribuídos en nuestro país.

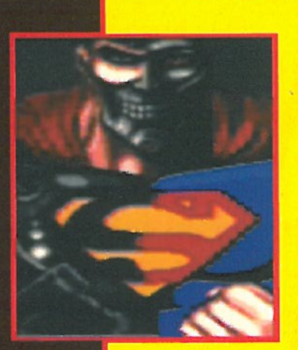
Los señores de Sunsoft no se han "cortado" ni un pelo a la hora de hacer otro juego casi idéntico al "Batman Returns". Nos apena mucho que por no haberle dedicado unas cuantas horas más, este cartucho haya quedado como otro del montón, pudiendo haber sido la estrella del mes.

EL CHIP
ANONIMO

THE MAN OF STEEL

Un monstruo totalmente metálico, y con una fuerza y resistencia descomunales. En vez de usar sus puños, golpea con un enorme martillo pilón, ante el cual sus enemigos no son más que alcayatas.

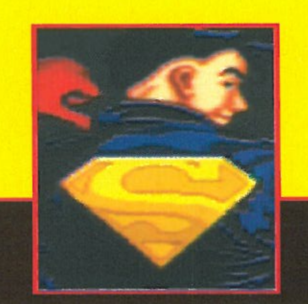
THE CYBORG



Mitad humano, mitad robot, todo locura. Este engendro de la ciencia va a tener como único objetivo la destrucción de Metrópolis, para así fundar una nueva Tecno-ciudad. Su brazo biónico es peligrosísimo.

SUPERBOY

Con esta pinta tan "macarra" aparece en escena este nuevo superhéroe. Es el que más agilidad tiene de todos, y no dudará en utilizarla siempre que sea necesario.





MEGA DRIVE

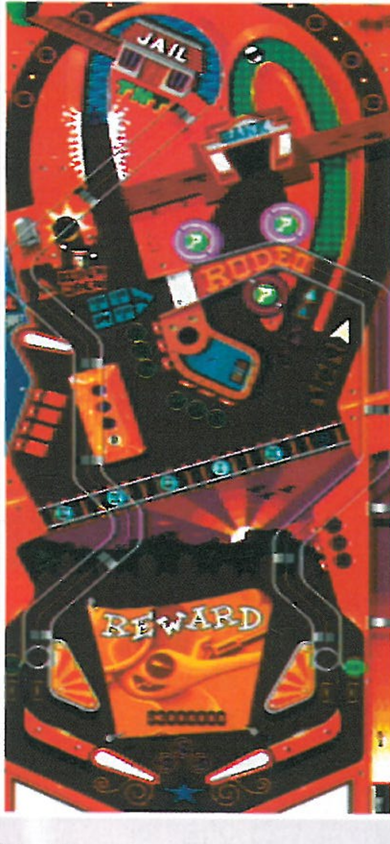
PSYCHO

Pasarela:
PSYCHO PINBALL
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: CODEMASTERS
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4

Todos recordaréis las evoluciones de Sonic en Sonic Spinball. En Psycho Pinball se retoma la idea del anterior programa, cambiando el personaje principal por el de un pequeño y simpático armadillo.

El protagonista debe recorrer los cuatro peligrosos tableros de que se compone el cartucho, aumentando la puntuación con su cuerpo hecho una bola, o andando sobre sus patas en las fases de bonus de los mismos. Mientras que en "Wild West" (Salvaje Oeste) debemos convertirnos en pistoleros,





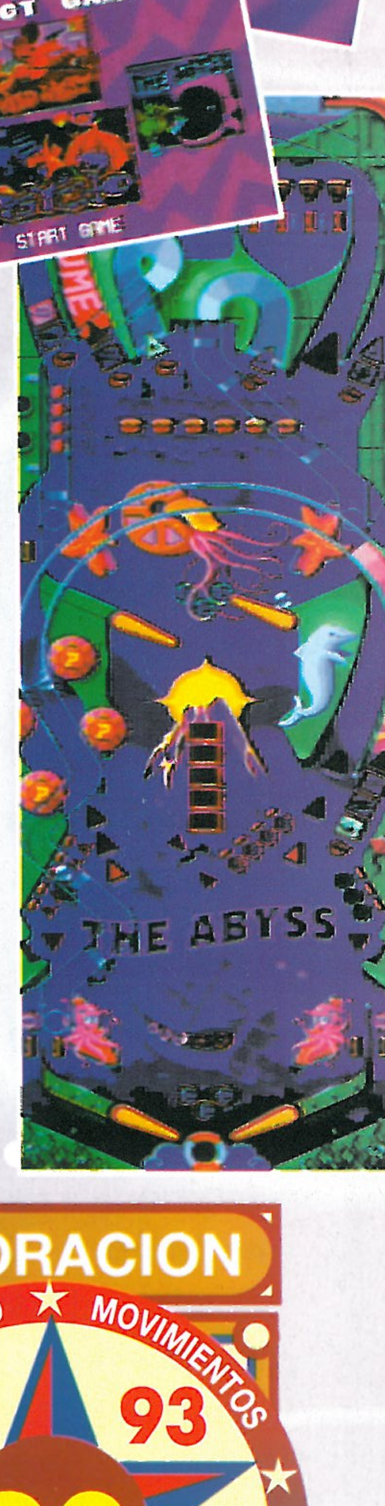


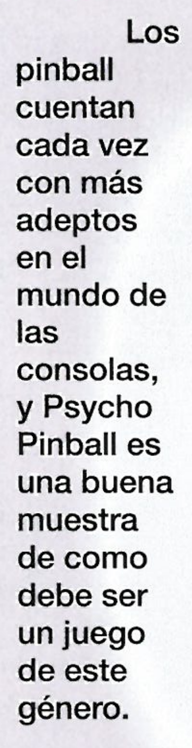
recorriendo el salón, el banco, o el casino de blackjack, en "The Abyss" (El Abismo) el fondo submarino será nuestro acompañante, incluyendo un pasadizo en la boca de una ballena, o un volcán en erupción que moverá el tablero constantemente. Para los amantes de las emociones fuertes está "Trick'N Treat"

VAYA DE AR

P I N B A L L

(Truco y treta), donde la magia y los hechizos predominan en un tablero repleto de sorpresas. Por último encontramos "Psycho" (Psique), tablero que da nombre al programa, y cuyos misterios tardaréis tiempo en desvelar. Codemasters sigue dotando a todos sus productos en Mega Drive, de una calidad difícilmente superable (MicroMachines 1 y 2, Captain Havoc...). Psycho Pinball destaca desde el principio gracias a sus coloristas gráficos, tanto los de los tableros como los de los marcadores electrónicos. El movimiento de la bola está muy bien realizado, y el sonido cuenta con melodías muy agradables, y con efectos FX bien diseñados.



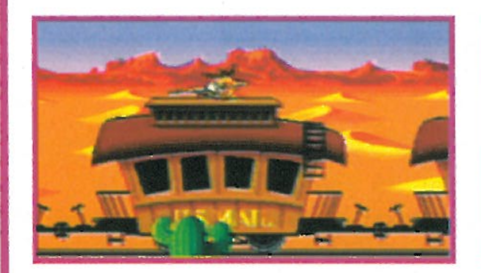


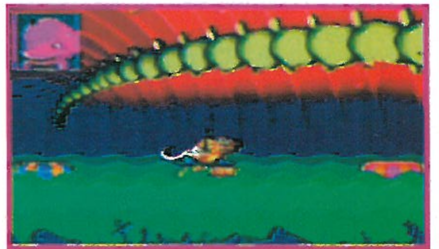
Los pinball cuentan cada vez con más adeptos en el mundo de las consolas, y Psycho Pinball es una buena muestra de como debe ser un juego de este género.

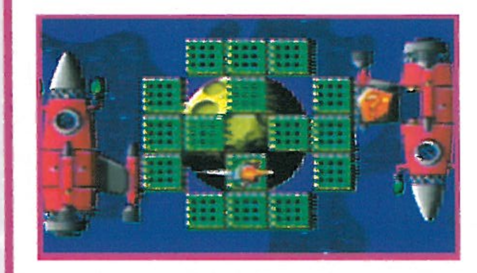
ANTONIO GREPPI

FASES DE BONUS

Cada tablero cuenta con su propia fase de bonus, en las cuales controlamos directamente el armadillo, como por ejemplo, el viejo tren que debemos recorrer en el tablero del Oeste Americano.





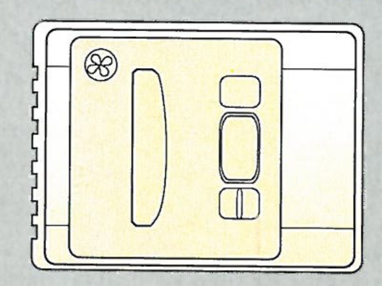




"FLIPPER" RMADILLO



SUPER NINTENDO



Pasarela:
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: LORICIEL
Distribuidor: PROEIN S.A.
Nº Jugadores: 1 ó 2

VAL D'ISER



¡¡QUE VOO

Con las primeras nevadas invernales comienza la temporada de esquí. En Val D'Isere es posible elegir entre una moderna snowboard o los tradicionales esquís y bastones, que podremos utilizar en diferentes competiciones.

Val D'Isere es una de las más conocidas estaciones de esquí de Francia, siendo además utilizada para la celebración de importantes eventos deportivos; por ejemplo, las pruebas de esquí alpino en 1.992 en los XVI Juegos de Invierno. El juego se desarrolla en las instalaciones de la estación, siendo posible elegir entre tres diferentes modalidades: Freeride, Slalom y Descenso. Las dos últimas opciones se desarrollan sobre la pista de competición, donde se deben pasar las banderas y puertas correctamente para no sufrir penalizaciones por tiempo. Si optamos por Freeride, entraremos en la modalidad más divertida y original. Se desarrolla al estilo







E CHAMPIOSHIP

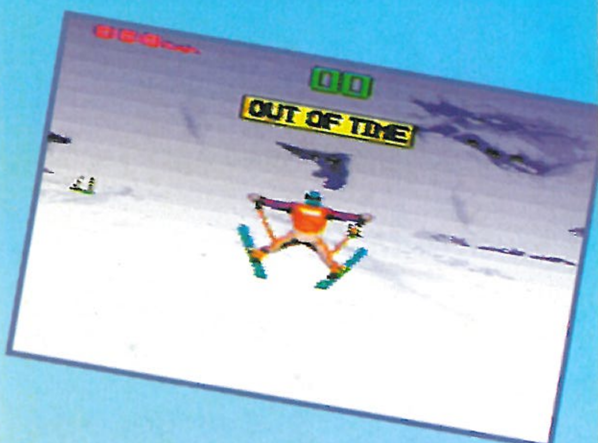






de Out Run (el famoso juego de coches), y debemos descender por las pistas a toda velocidad superando los controles de tiempo y tomando los remontes que conducen a

Loriciel ha creado un cartucho extremadamente divertido en todas sus modalidades, destacando por supuesto Freeride, siendo los gráficos muy buenos, tanto



OOOOOY!!



la siguiente fase. Para todas las pruebas podemos elegir entre unos esquís o una tabla de surf "snowboard".

en los movimientos del corredor y fondos digitalizados de la pantalla, como en el Modo 7 del suelo. El sonido también es bueno tanto en las melodías como en los efectos FX. En resumen, Val D'Isere es un buen programa, con grandes detalles, que seguramente agradarán a todos los seguidores de títulos deportivos en consola.



ANTONIO GREPPI

CHECK POINT

En el modo Freeride, debemos pasar por los "check point" (puntos de control) si queremos ganar tiempo para superar el siguiente tramo. Además, es posible elegir el camino en las distintas bifurcaciones.







PASARELA

MEGA DRIVE

Pasarela: SHAQ FU
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: DELPHINE
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2

Un nuevo juego de lucha aparece para la consola de 16 bits de Sega, con un protagonista un tanto particular, y de sobra conocido por todos. Shaquille O'Neal va a convertirse por unos momentos en un maestro de las artes marciales al rescate de un niño sagrado, como lo pudiera hacer Eddie Murphy en "El Niño de Oro".



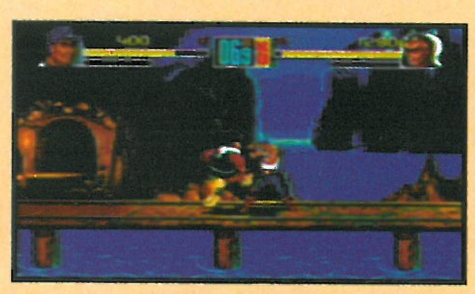


Hace un mes, más o menos, publicamos el artículo sobre la versión de Super Nintendo, en el que no sólo relatábamos el argumento y las virtudes del juego, sino que además os dábamos una lista completa de los movimientos y combinaciones necesarias para realizar todas las magias de cada personaje. En esta ocasión le toca el turno al cartucho de Mega Drive, siendo este comentario una mera extensión del anterior. Basta con decir que los movimientos anteriormente citados son tan válidos en esta consola como en la primera.

NUEVOS PERSONAJES

Cinco nuevos luchadores se han unido al elenco original, todos con habilidades maravillosas y unas capacidades combativas fuera de serie.
El juego en si, tiene la misma capacidad lúdica que el de la versión de Super Nintendo, aunque, eso si, sumándole la que ofrece el aumento de personajes entre los que puedes elegir.
Los movimientos, dentro de ser unos de los mejores que hemos visto en Mega Drive, distan un poco de los del juego original, pero aún así, alcanzan la cualidad de soberbios.
Pero hay un punto en el que nadie está de acuerdo, y es su excesiva dificultad, pues resulta dificilísimo pasarse al primer luchador sin antes haber sufrido varias derrotas, y si a esto le sumamos el handicap de tener que usar un mando de seis botones, casi obligatoriamente, entonces mejor ni hablamos.
Pero, a pesar de todo, Shaq Fu para Mega Drive es uno de los mejores arcades de lucha vistos hasta el momento, además de un fantástico reto para aquellos que se creen unos superdotados.

EL CHIP ANONIMO





LOS NUEVOS

S H A Q F U

LOS CINCO MAGNIFICOS

Estos son, a grandes rasgos, los nuevos personajes que tendremos a nuestra disposición:



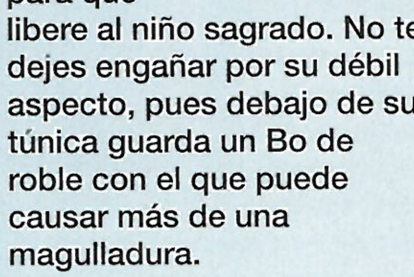
COLONEL: mitad humano, mitad máquina., Antes de retirarse, era uno de los más destacados componentes de las fuerzas armadas. Utiliza la tecnología para la defensa y el ataque. Mucho cuidado con su espada láser, pues provoca profundos cortes.

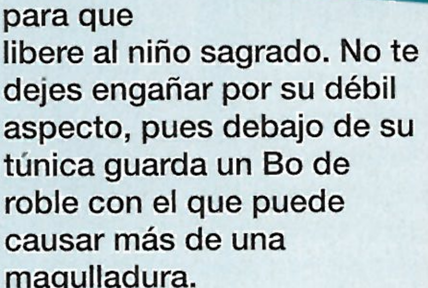


DIESEL: trabajó hace mucho tiempo como estibador y mozo de carga en un puerto de Saigón. Tras un accidente con residuos tóxicos de los barcos, su fuerza comenzó a crecer hasta convertirse en un genio del combate cuerpo a cuerpo.

AUROCH: proviene de otro mundo. Es conocido como el hombre-armadillo, por su capacidad de enrroscarse sobre si mismo, golpeando a su adversario con su fuerte armadura de placas.
Aunque su inteligencia es escasa, para machacar cabezas no necesita mucha.

NEZU: una pequeña rata callejera. Utiliza su pequeño tamaño y su gran agilidad como armas. Puede que sus golpes no hagan mucho daño, pero son abundantes. Utiliza unas bombas de su invención como armas arrojadizas.





LEOTSU: maestro de maestros. Es el que introduce a Shaq Fu en el mundo paralelo para que libere al niño sagrado. No te dejes engañar por su débil aspecto, pues debajo de su túnica guarda un Bo de roble con el que puede causar más de una magulladura.



RETADORES

PASARELA

MEGA DRIVE

MR. NU

UNA ARDI

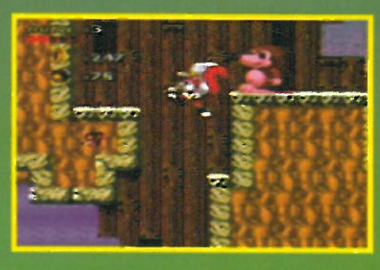
Pasarela:
MR. NUTZ
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

Hace ya algunos meses, apareció para Super Nintendo un divertido juego de plataformas en el que encarnábamos a una simpática ardillita que tenía que evitar mil y un peligros a lo largo de todas las fases. Ocean se ha encargado de que la versión para Mega Drive sea ya un hecho.

A lo largo de numerosas fases, todas ellas ambientadas con una excepcional música, tendremos que superar mil y una dificultades hasta llegar a nuestra madriguera, situada



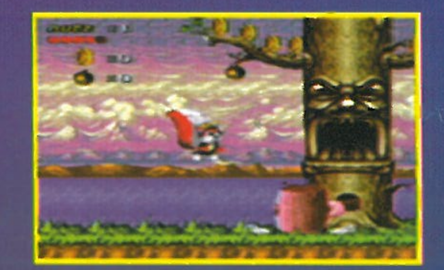
en la otra punta del mapa.
Niveles tan dispares como el interior de una cocina, hasta una cueva con hambrientos murciélagos, tendrán que ser atravesados para conseguir tu objetivo.
Dispondrás de varias formas de defenderte. La primera es la más clásica de las tres, es decir, saltar encima de tus oponentes, con cuidado de no caer a su lado porque serías una víctima fácil de sus artimañas. La segunda es golpearles con tu fuerte cola roja. Este es el golpe más potente, pero por contra tiene muy poco alcance y tienes que dejar casi que se te echen encima los enemigos. La última y más segura es lanzarles las avellanas que vayas





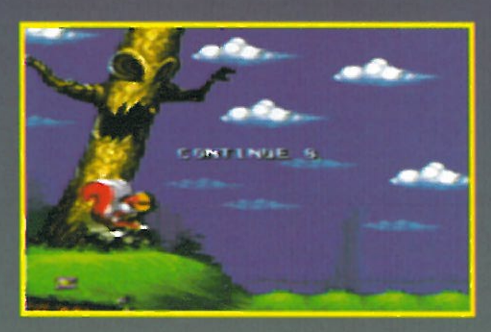


T Z





LLA DE CUENTO







encontrando por el camino. El único inconveniente es que los disparos están contados, con lo que no lo tendrás siempre disponible.
Como buena ardilla, Mr. Nuzt se dedicaba día y noche a esconder las cosas más importantes que encontraba, y ahora gracias a esto puede coger los botes de energía anteriormente almacenados. Además, puede ir recogiendo una serie de monedas, diseminadas por el suelo, que le servirán para conseguir una vida extra.

UNA FANTASTICA AMBIENTACION

La banda sonora es lo más destacable de este juego de plataformas, pues ameniza a cada momento las peripecias de la ardilla. Los gráficos han sido realizados con gran esmero, lo que les dota de una simpatía enorme. Mr. Nutz es una muy buena conversión a partir de la Super Nintendo.

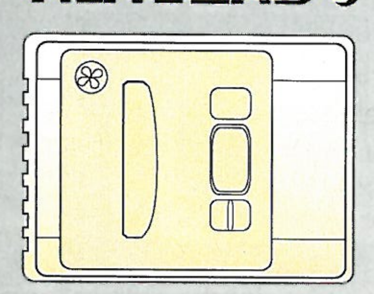

● ● ● EL CHIP ANONIMO







SUPER NINTENDO

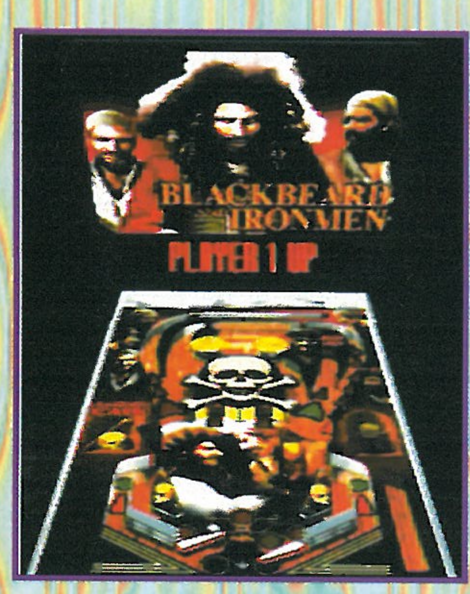


SUPER TABLEROS

Pasarela:
SUPER PINBALL
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: MELDAC/KAZE
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 a 4

Aunque en Japón cuentan con más cartuchos de este género, Super Pinball es el primer "flipper" que sobrepasa nuestras fronteras, ofreciendo tres trepidantes tableros cuyas rampas y pasillos encierran mil y un misterios.

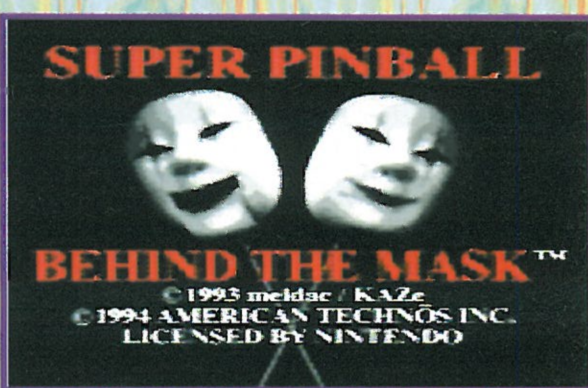




Meldac/Kaze no es una compañía conocida en nuestro país, pero en su dilatada trayectoria como programadora de cartuchos de Super Nintendo ha ofrecido dos buenos productos como The King of Rally (un excelente juego de rallies en modo 7, cuya competición transcurre por las estepas rusas) y el cartucho que ahora comentamos... Super Pinball. En él se nos ofrece la posibilidad de jugar en tres diferentes tableros de "flipper" semejantes a los que se encuentran en cualquier salón recreativo, contando además con dos diferentes modos de juego: competición y conquista. En el primero pueden enfrentarse cuatro personas entre sí para conseguir el mayor número de puntos, mientrás



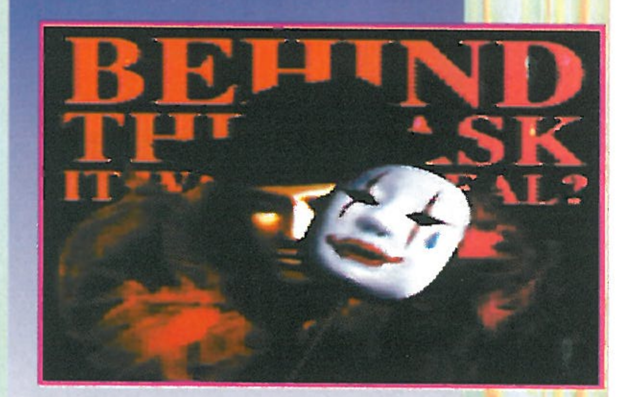




PINBALL CASEROS

MODO CONQUISTA

Si logras superar los retos que te propondrá la máquina en este modo de juego, podrás asistir a la escena final que sólo puede ser vista tras jugar en los tres tableros.







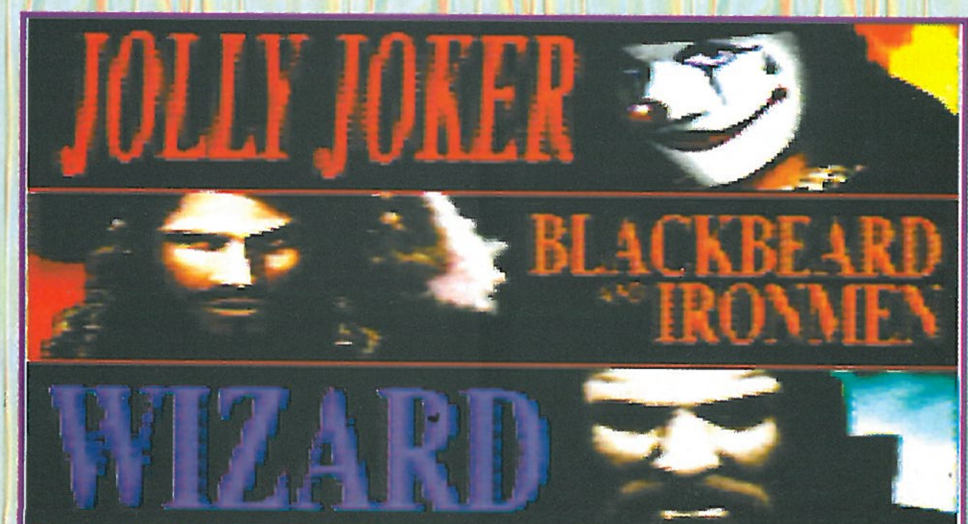
que en "Conquest" se deben superar los retos que propone la máquina. Los gráficos del programa son en todo momento correctos, aunque algunos usuarios no estarán muy contentos con la perspectiva, ya que aunque permite visionar todo el tablero, se limita demasiado la acción.

Cabe destacar los excelentes marcadores electrónicos, diseñados a imagen y semejanza de los de las máquinas recreativas de verdad. Cada tablero cuenta con su propia melodía, aunque estas se hacen algo repetitivas al cabo de un tiempo, al igual que los efectos sonoros. Si te gusta este género de juegos, este es un buen cartucho por el excelente movimiento de la bola, pero desilusionará un poco a los incondicionales de las máquinas de la calle.



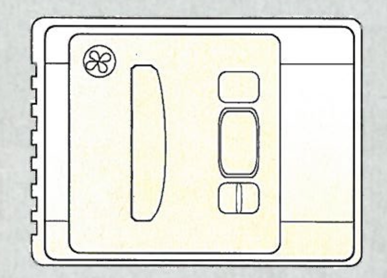
ANTONIO GREPPI







SUPER NINTENDO



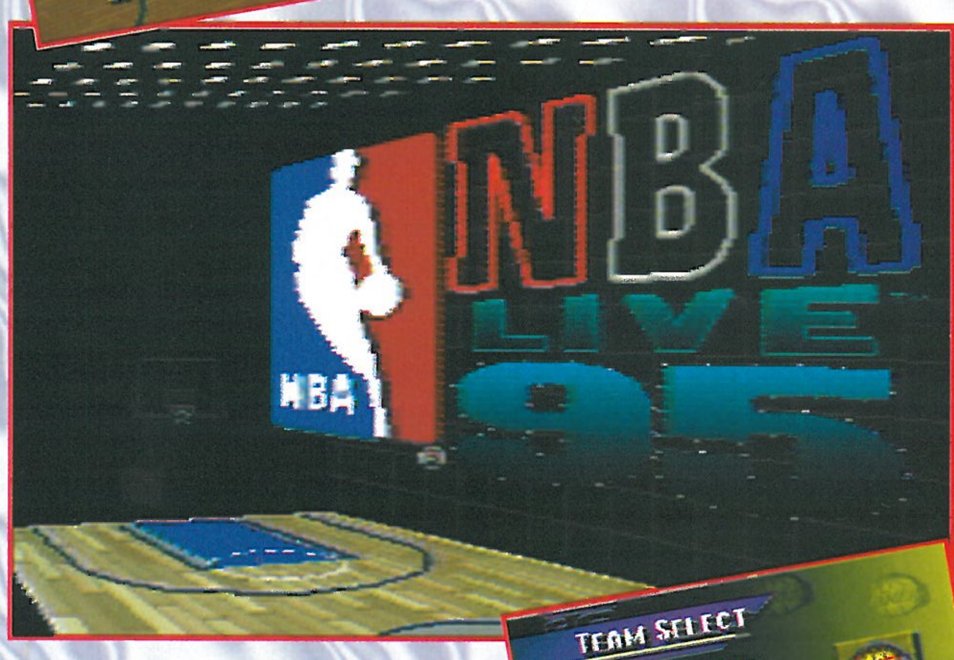






EL GRA

Pasarela:
NBA LIVE'95
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4



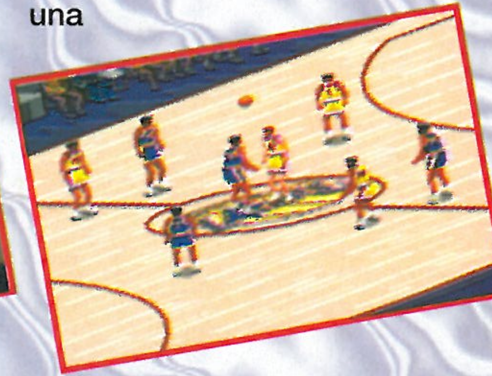
Si en el número anterior os comentábamos la excelente versión para la dieciséis bits de Sega del nuevo juego de baloncesto de Electronic Arts, este mes le toca el turno a la pasarela de la versión Super Nintendo.



Cualquiera de los aspectos comentados en el número anterior para la versión Mega Drive, es valido para el cartucho de Super Nintendo. Básicamente los dos juegos son iguales, variando únicamente en el mayor colorido de la Super, sobre todo se notan más las diferencias en los distintos parques y logotipos de cada campo en las distintas franquicias de la NBA. Al igual que en la anterior versión, NBA Live '95 varía completamente la perspectiva, que ha pasado de ser vista desde una posición horizontal a una







NBA LIVE '95

N ESPECTACULO

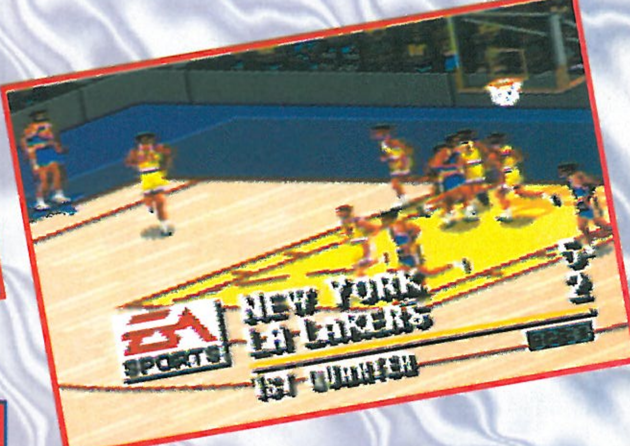
isométrica, es decir, diagonal, que otorga al programa una mayor sensación de profundidad a la vez que tridimensional. Si conoces los anteriores cartuchos de EA Sports (sello deportivo de Electronic Arts) te resultará ligeramente lioso al principio, pero tras unos cuantos partidos es posible sumergirse en mayor medida en la dinámica del juego, al tener mayor control sobre los fueras de banda y campo.

El cartucho de Super Nintendo cuenta con gráficos más definidos, pero la diferencia entre ambas versiones variará más según los gustos del usuario, que por motivos técnicos. Lo que si ha mejorado claramente es el sonido, tanto música como efectos FX. Si queréis imitar a vuestras estrellas favoritas, este es vuestro cartucho a conseguir de cara a las navidades.



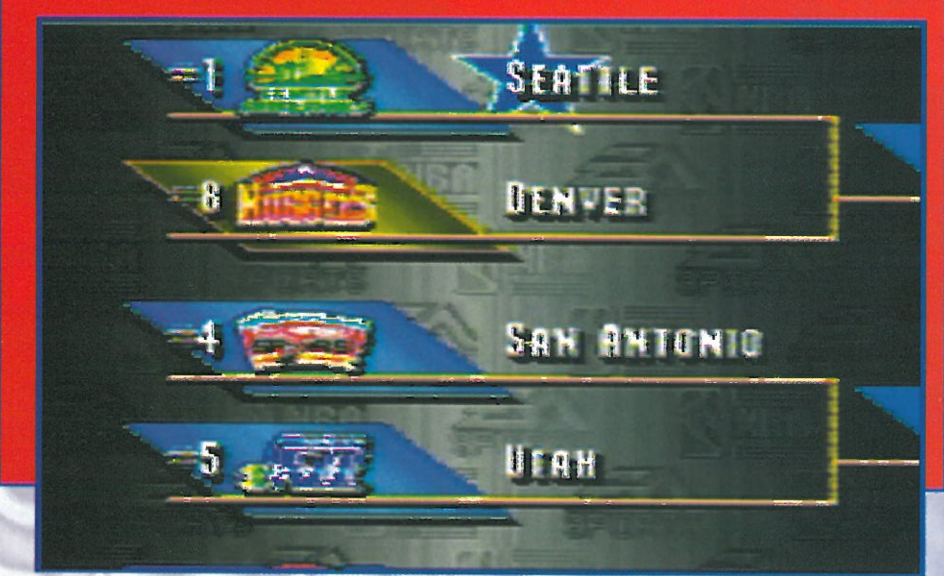
ANTONIO GREPPI





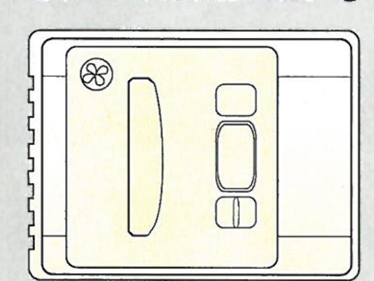
CAMPEONATO Y PLAY-OFFS

Cómo en la mayoría de juegos de EA Sports, encontramos tres distintos modos de juego: exhibición, campeonato y play-offs. Mientras la primera opción es a un único partido, las otras dos abarcan un mayor número de encuentros.





SUPER NINTENDO

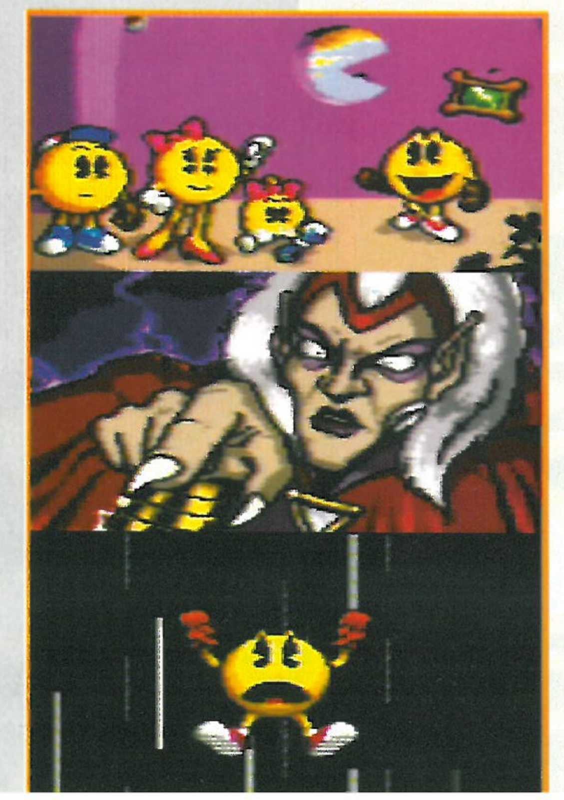


PAC IN TIME

EL REGRESO DEL COMECOCOS

Pasarela:
PAC IN TIME
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: MINDSCAPE
Distribuidor:PROEIN S.A.
Nº Jugadores: 1

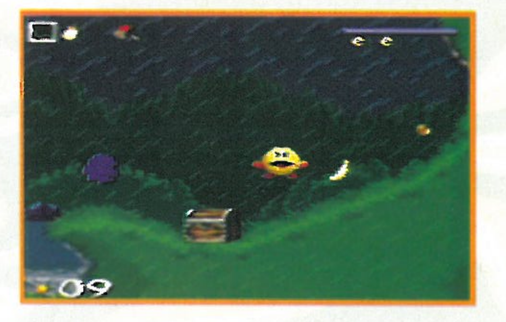
El famoso Pac-Man, conocido en nuestro país como Comecocos, ha vuelto a la carga de la mano de Mindscape, para hacernos disfrutar de nuevo, comiendo bolitas y fantasmas, pero esta vez de una manera mucho más espectacular.



Los programadores han conseguido de forma perfecta aplicar a un juego tan clásico como el Comecocos, la capacidad técnica de la Super Nintendo, consiguiendo un resultado tan espectacular como divertido.



Aunque en un principio Pac In Time tenga como argumento base el mismo que el del juego original, es decir, recoger todos los puntos amarillos, mientras esquivas a tus enemigos, la concepción de este cartucho es totalmente diferente, siendo un genial juego de plataformas, con items, armas, huecos sobre los que saltar, etc...



PAC-MAN NO HAY MAS QUE UNO

Lo cierto es que en todos los juegos donde esté



TIME

O DEL



PAC-MAN ESTA ARMADO

¡Si señores!, ahora nuestro querido Comecocos está armado y es peligroso. Los disparos y utensilios se pueden ir recogiendo si pasas por el interior de unos anillos gigantes de colores, dándote cada color una habilidad distinta.

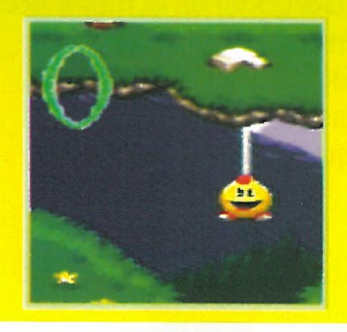


El anillo amarillo: te da la capacidad de disparar mortíferas bolas de fuego, con las que podrás acabar con todos tus enemigos, menos con los fantasmas.



El anillo azul: con él puedes bucear y disparar a la vez unas burbujas de aire que tienen el mismo efecto que las bolas de fuego.

El anillo rojo: gracias a él dispondrás de un mazo, con el que puedes acabar con los enemigos, y romper partes débiles del suelo y la pared.



El anillo verde: éste te dará un cable que te permitirá escalar y colgarte del techo, para así conseguir las bolas de otro modo inaccesibles.

orondo personaje actúa de protagonista, la diversión está asegurada. Los gráficos son super simpáticos, tanto en las expresiones y movimientos del protagonista, como en las de los adversarios. Las músicas y efectos sonoros ambientan también de sobremanera la acción del juego.

Si queréis ver de nuevo a un clásico, totalmente renovado, esta es vuestra oportunidad.



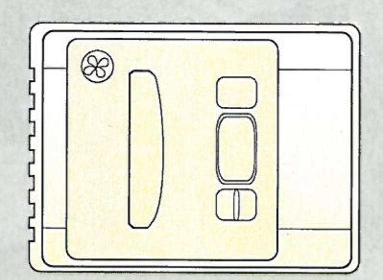
● ● ● CARLOS F. MATEOS













HURR





UN EQUIPO

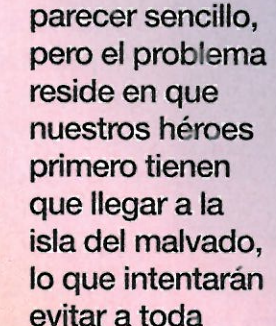
Pasarela: HURRICANES
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2





El equipo de los Hurricanes tiene serios problemas monetarios y el malvado multimillonario Stavros Garkos quiere comprarlo para hacerlo desaparecer de la Liga Mundial de Fútbol.

El malévolo millonario Stavros Garkos ha retado a nuestros héroes a un enfrentamiento decisivo en el cual dilucidar cual de los dos equipos (Hurricanes o Gorgons) es el mejor sobre el terreno de juego. Hasta aquí todo puede parecer sencillo, pero el problema reside en que nuestros héroes primero tienen que llegar a la isla del malvado, lo que intentarán evitar a toda costa los



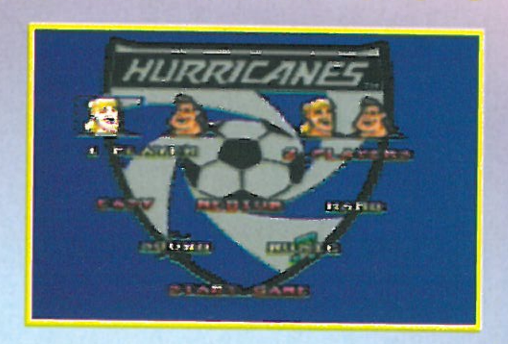






ICANES









BIEN UN EQUI-

LOS BALONES

Según el balón que recojamos, podremos atacar a los enemigos de una manera más o menos eficaz. Por ejemplo, el balón de hierro les aplastará, mientras que el dorado, te servirá de escudo.



JEFES

Como en otros juegos de plataformas, al superar cierto número de fases te encontrarás con los jefes de cada zona, que intentarán evitar tu misión.







secuaces de Stavros. Para superar tan difícil misión, debemos elegir entre Cal y Napper (los dos mejores jugadores de nuestro equipo), para que uno de los dos supere los obstáculos, trampas y maleficio. Como única ayuda contamos con nuestra habilidad con el balón, que debemos utilizar al estilo de otros juegos como Soccer Kid o Marko's Magic Football.
A pesar de que los gráficos, sobre todo los de fondo de pantalla, no están mal realizados, y de que el juego logra mantener pegado un rato a la pantalla al usuario, el juego flaquea ligeramente tras unas cuantas partidas. A pesar del elevado número de fases, quince, estas no especialmente complicadas en cuanto a su mapeado y el cartucho resulta demasiado fácil. Ideal para los amantes de los juegos de plataformas que busquen pocas complicaciones.

ANTONIO GREPPI



PASARELA

MEGA DRIVE

DRAGON

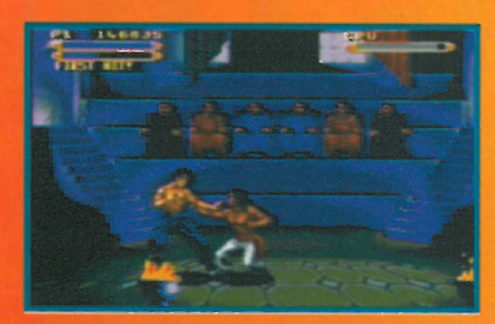




Pasarela: DRAGON
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Llega la versión para Mega Drive de este nuevo simulador de lucha, con dos meses de retraso con respecto a la del cartucho de Super Nintendo, pero es que, todo lo bueno se suele hacer esperar.

Al igual que en la versión de Super Nintendo, este cartucho reune los momentos y luchas estelares de los filmes de Bruce Lee, que fueron ya reflejadas en la película basada sobre la vida del protagonista, que fue únicamente distribuida en nuestro país en formato de video.
Aunque a primera vista, el juego parezca ser un tanto simple en relación a los que estamos disfrutando actualmente, poco a poco descubriremos que una vez nos introducimos en la aventura, el cartucho tiene el encanto especial de manejar a una estrella de las artes

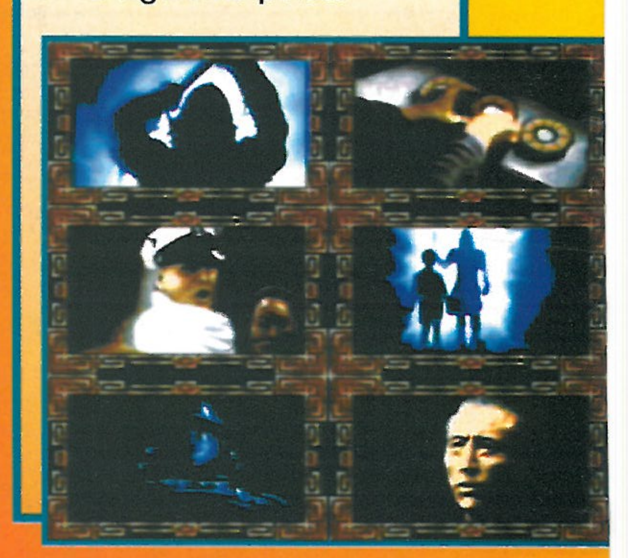


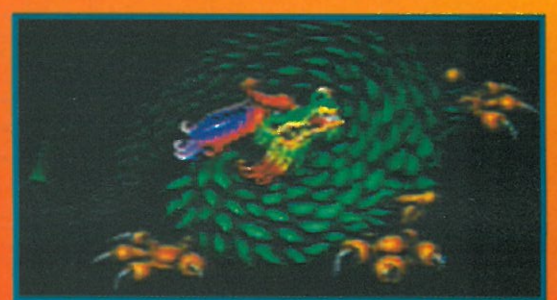


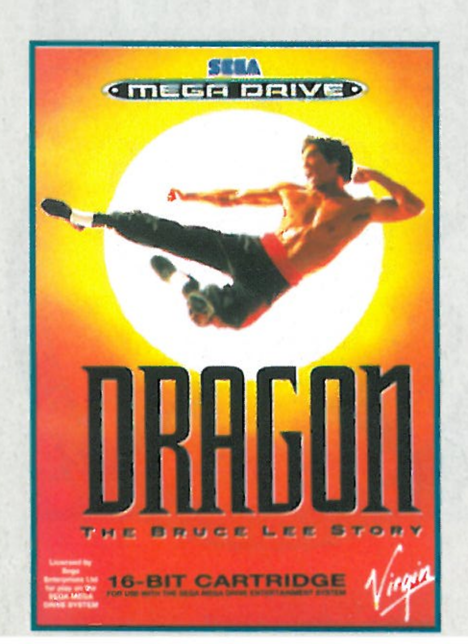


FOTOGRAMAS VARIADOS

Entre fase y fase, seremos amenizados con unas secuencias, digitalizadas a partir de la película que nos introducirán perfectamente en la siguiente pelea.

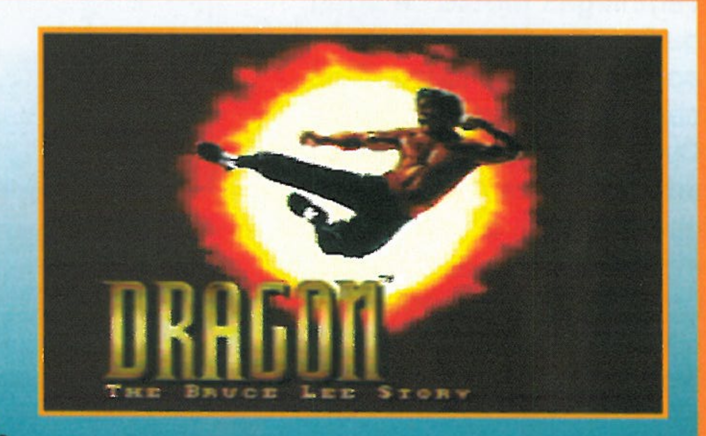




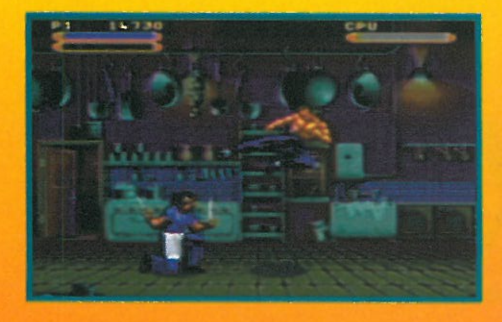


LA HISTORIA DE UN MITO

UN LUCHADOR INMORTAL



A pesar de su extraña muerte, y de los chismorreos que malas lenguas han dicho sobre él, Bruce Lee tiene un pequeño lugar, ganado a pulso, en el corazón de todos los fans de este tipo de películas. Algunos lo han considerado como el padre de un estilo de lucha que muchos han seguido tiempo después.
Bruce Lee va a vivir por siempre entre nosotros, gracias a todos sus testimonios en forma de celuloide que son guardados como obras de arte





marciales, cosa que nadie más a conseguido.

GOLPE A GOLPE

Las fases del juego se dividen en diferentes situaciones a lo largo de la vida de Bruce Lee, algunas de las cuales le pondrán incluso al borde de la muerte.
Para salir victorioso, tendrás a tu disposición no sólo los pies y las manos, sino también los apreciados y demoledores nunchakus.
Dragon es el típico cartucho que tiene dos cosas totalmente imprescindibles



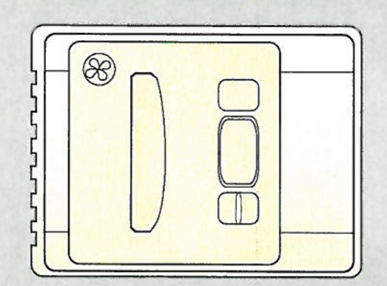


en un juego de gran calidad: diversión contínua y un argumento más que atrayente

● ● ● EL CHIP ANONIMO



SUPER NINTENDO



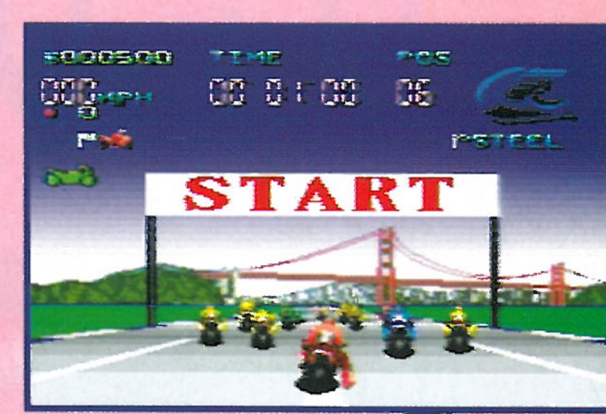
Pasarela:
FULL THROLTTLE
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: GAMETEK
Distribuidor:PROEIN S.A.
Nº Jugadores: 1 ó 2

El motociclismo es una de las modalidades deportivas más espectaculares. Full Throttle combina dos de sus modalidades, muy distintas entre ellas: motos de carretera y motos de agua.

FTR FULL THROTTLE RACING

F U L L T H

Los aficionados al ámbito motociclista están de suerte con la llegada a nuestro país de Full Throttle Racing, un cartucho que engloba carreras de motos de diferentes clases: las motos de carretera que encontramos en cualquier ciudad, y las veraniegas motos de agua que podemos ver en las costas o en los lagos. Este cartucho programado por Cybersoft (Spectre...) une ambas clases en una única competición, donde sólo los mejores logran alcanzar el podio de los vencedores. Los gráficos de Full Throttle Racing son correctos gracias a un uso masivo del Modo 7 de la Super Nintendo, pero a excepción de los fondos de cada circuito, son excesivamente repetitivos en la modalidad de carretera; en la de agua, éstos varían más. Los movimientos de las motos no son todo lo fluidos que cabría esperar, pero una vez que se les coge el truco, no habrá ninguna curva que se os resista. El sonido del cartucho es correcto tanto en las diferentes melodías, como







MAXIMA V





ROTTLE

en el sonido FX de los motores. Muchos habréis notado el parecido de este cartucho con el juego Road Rash de Mega Drive, tanto por los ataques a los enemigos, como por la posibilidad de comprar en las tiendas, pero la puntuación en originalidad no baja, gracias a la inclusión de las veraniegas motos de agua en la competición.

ANTONIO GREPPI





RIVALES

Aunque aparecen más competidores en la pista, a la hora de concentrarnos en la clasificación, sólo contarán seis, incluidos nosotros mismos.



LA TIENDA

En ella mejoraremos los componentes de nuestra motocicleta con el dinero que obtengamos en las carreras. También es posible adquirir nuevas monturas.



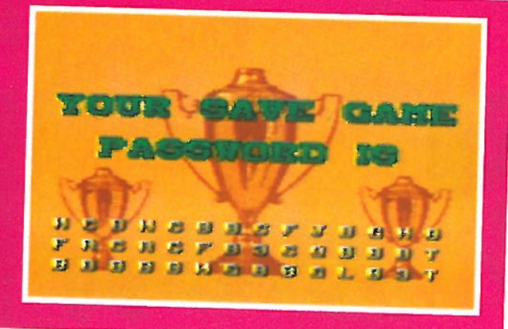




VELOCIDAD

PASSWORD

Según avanzamos entre bloque y bloque de carreras, obtendremos un password. Es tan largo, porque en él se almacenan las cualidades de la moto, la clasificación y el dinero.





MEGA DRIVE

SOCCER

A GO... DE BA...

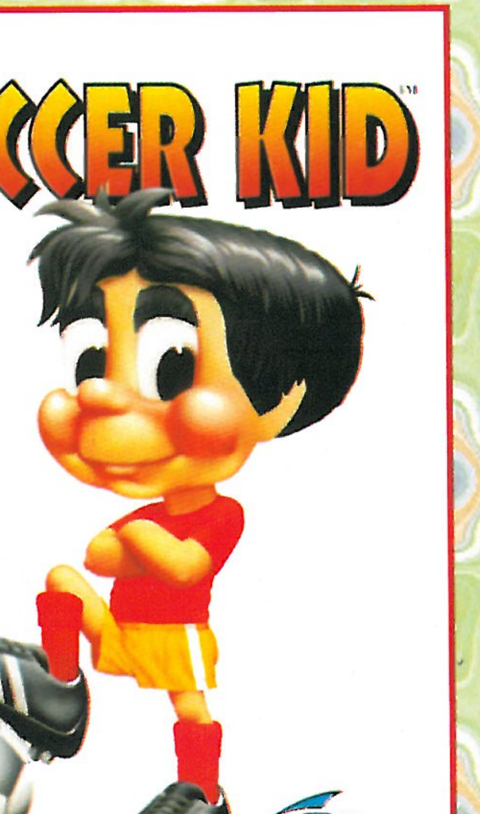
Desde muy pequeño, nuestro protagonista ya iba con un balón pegado a sus pies, casi se puede decir que en vez de con un pan bajo el brazo nació con un esférico. Siempre ha seguido de cerca todos los eventos relacionados con el fútbol, y ahora tiene la oportunidad de convertirse en una celebridad como las que veía en la televisión. Los extraterrestres han dividido el trofeo del Mundial,

Pasarela:
SOCCER KID
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1



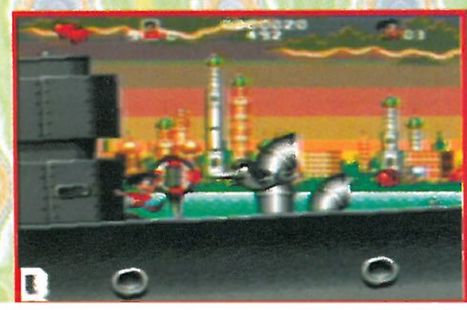


Una peligrosa raza alienígena ha invadido el planeta Tierra, con la poca sana intención de privarnos de nuestro deporte favorito. Sólo una persona es capaz de pararles los pies a estas sabandijas y salvar al fútbol, y con él la diversión de cientos de miles de aficionados.









K I D

OLPE
ALON

EL MAPA DEL MUNDIAL

Este mapa te ofrecerá toda la información necesaria sobre los lugares que deberás visitar para conseguir las partes en que ha sido dividido el trofeo del Mundial.



y cada parte la han ocultado en un país diferente.
Soccer Kid tendrá que buscar incesantemente, con la única ayuda de su querido balón de reglamento que le ayudará en más de una ocasión contra los enemigos que le acosarán en todo momento.

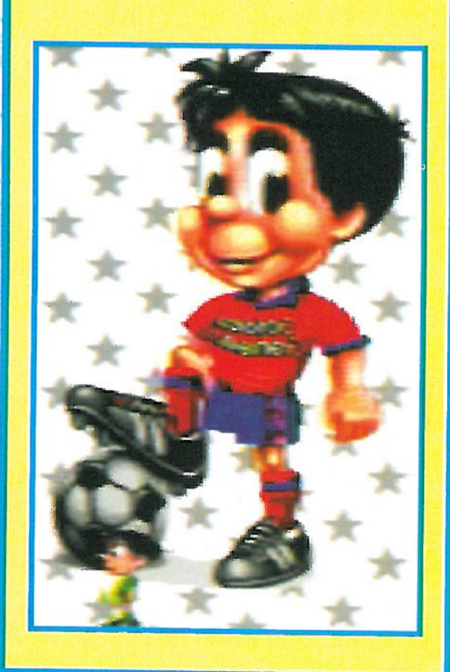
DEPORTIVIDAD ANTE TODO

La versión de Mega Drive, es prácticamente idéntica a la de Super Nintendo, publicada hace ya algún tiempo. Tanto en gráficos, como en movimientos y sonido, el juego es muy bueno, pero cuando hablamos de la dificultad, el juego pierde enormemente, pues es muy difícil acabarte incluso la primera fase.



ELIGE TU EQUIPO FAVORITO

Antes de comenzar la partida en si, el cartucho te da la posibilidad de cambiar el color de la camiseta y el pantalón, con lo que, haciendo combinaciones precisas puedes llegar a conseguir los colores del uniforme del equipo que prefieras.



Soccer Kid es un cartucho creado para los más habilidosos en el campo de las plataformas.

EL CHIP ANONIMO

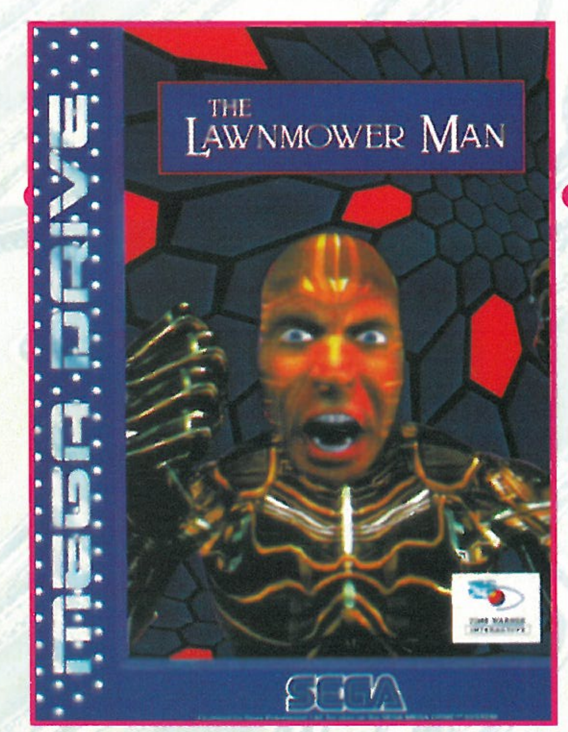


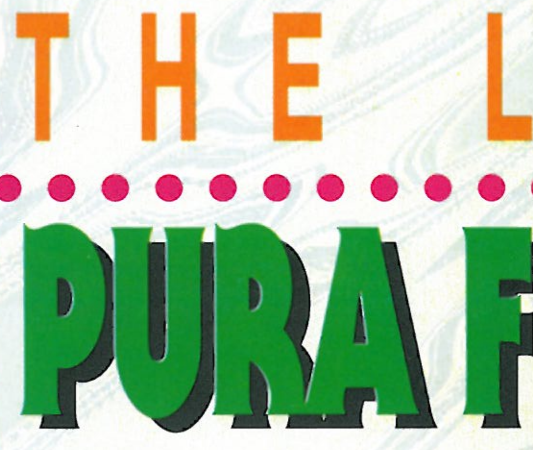


PASARELA

MEGA DRIVE

Pasarela:
LAWNMOWER MAN
Consola:
MEGA DRIVE
Compañía: TIME WARNER
Distribuidor: ERBE
Nº Jugadores: 1 ó 2





Hace pocos meses, comentamos la versión para Game Boy de este juego, que nos introducía por primera vez en el campo de la realidad virtual. Ahora, y siguiendo el argumento de la genial película, llega el cartucho para Mega Drive, con lo que ahora la aventura será en colores.



La versión de Sega presenta algunas mejoras y variaciones con respecto de la pionera para Game Boy. Entre ellas, la más destacable es la de elección de personajes, ya que podremos utilizar tanto al Dr. Angelo, como a su bella acompañante, en su aventura mortal que es pararle los pies a Jobe. En un principio, Jobe era un joven retrasado mental, que se ganaba un poco de dinero cortando el cesped de los que formaban el vecindario. Un buen día el Dr. Angelo, experto en el asunto de la realidad virtual eligió a Jobe como objetivo de su experimento para el desarrollo de la mente humana.

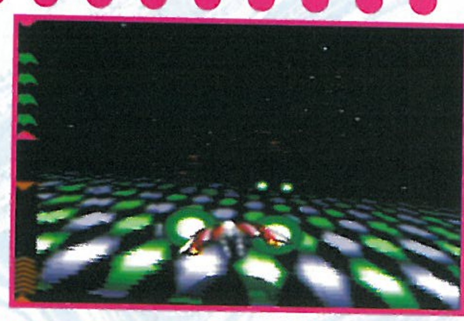
JEFES INFORMATICOS

Muchos y de diferentes clases. Desde los del mundo real, como un coche blindado, o un rockero en una Harley Davidson, hasta enemigos virtuales, incluído el mismísimo Jobe.



AWNMOWER MAN

UERZA VIRTUAL





Sin saber como, el trabajo se le fue de las manos, convirtiendo a Jobe en un superdotado capaz de realizar las más increíbles proezas, incluso la de introducirse en una red informática poniendo en peligro a todo un mundo por aquel entonces dependiente de los ordenadores y la microelectrónica.



¿REALIDAD VIRTUAL?

La versión de Sega presenta algunas mejoras y variaciones con respecto de la pionera para Game Boy. Entre ellas, la más destacable es la de elección de personajes, ya que podremos utilizar tanto al Dr. Angelo, como a su bella acompañante, en su aventura mortal, que es pararle los pies a Jobe, el ex-cortador de cesped.

Los gráficos varían enormemente de una fase a otra. Mientras que las de tres dimensiones son alucinantes, y perfectamente realizadas, los de las fases de plataformas son un tanto simplones.

The Lawnmower Man es un juego que no va a llamar mucho la atención, debido a la situación del mercado actual en constante alza.

● ● ● EL CHIP ANONIMO

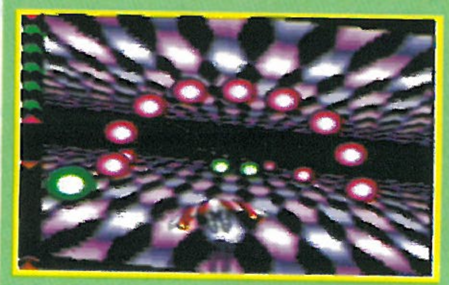


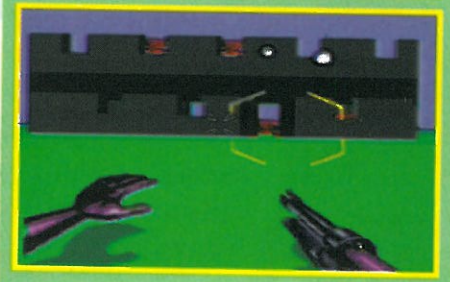


LAS ESCENAS VIRTUALES

Realizadas en una perfecta tercera dimensión, que controlaremos en primera persona. Gracias a estas fases nos podremos mover de un lugar a otro realmente lejano en una cantidad de tiempo muy corta.







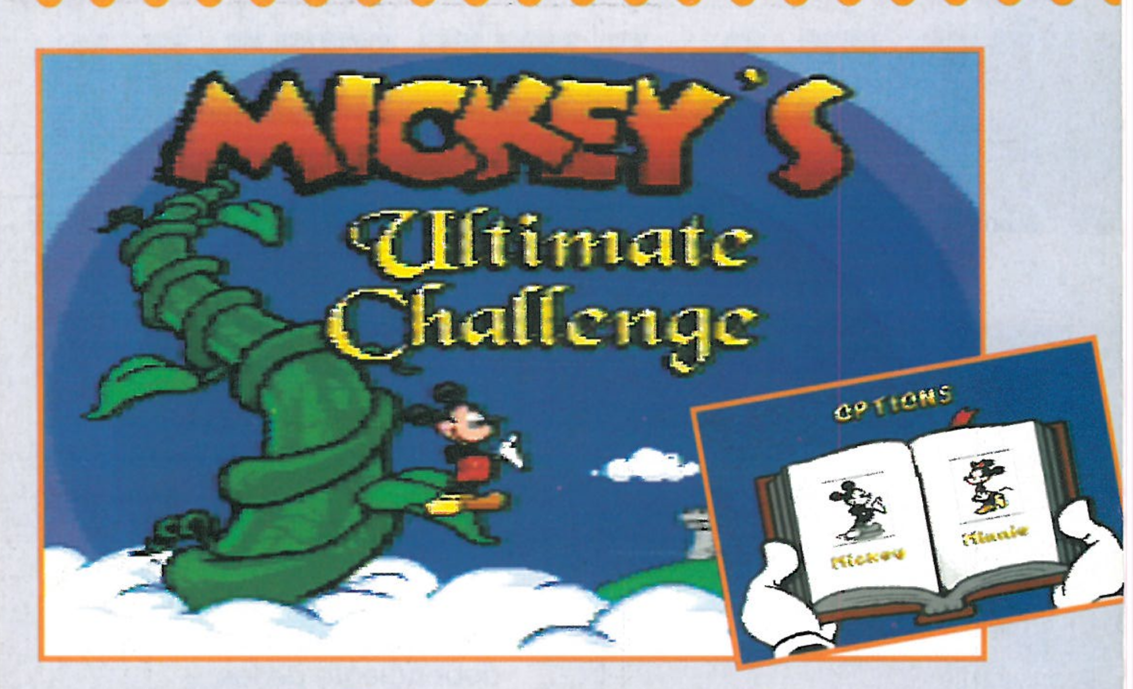


PASARELA

SUPER NINTENDO

Pasarela: MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: HI TECH
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1

MICKEY'S UL



EL RATON I

Unos extraños terremotos asolan el reino de Disneyland. Nuestros queridos amigos Mickey y Minnie Mouse son los únicos capaces de desentrañar el misterio que oculta al causante de los terribles temblores de tierra.



La aventura se basa en el cuento de las habichuelas mágicas, las cuales son las únicas que nos permitirán acceder al causante de los terremotos, un temible gigante que con sus tremendos ronquidos hace temblar la tierra donde viven Mickey y sus amigos de Disney (Donald, los sobrinitos...) Las habichuelas se encuentran en poder de estos últimos, y para lograr que nos las entregan les debemos entregar un objeto que han perdido, siendo necesario para obtenerlos estrujarse un poco el cerebro, ya que, aquellos que tengan el objeto que otro nos pide, nos los darán a cambio de superar una prueba de habilidad o reflexión. Una vez recuperadas y plantadas las habichuelas, logra-

TIMATE CHALLENGE





NTELIGENTE

remos acceder a la guarida del gigante, el cual nos propondrá un nuevo enigma a resolver; si lo solucionamos, conseguiremos que el gigante deje de roncar, volviendo la tranquilidad a la tierra de Mickey.

Los gráficos de la versión Super Nintendo son correctos, con un colorido encomiable, pero con escasa definición y con unos movimientos no del todo aceptables, aunque debemos tener en cuenta que en este tipo de juegos, tampoco es necesario derrochar virtuosismo en este aspecto. Respecto al apartado sonoro, debemos decir que las melodías son interesantes, pero llegan a ser un poco monotonas tras un rato. En resumen, si eres un aficionado a los juegos en los que es necesario utilizar un poquito el cerebro, este puede ser un cartucho interesante para ti, aunque hemos de destacar que los diferentes puzzles están encaminados a los más pequeños de la casa, por lo que resultan ligeramente fáciles incluso en el nivel más difícil.




ANTONIO GREPPI



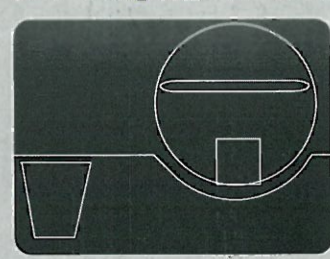






PASARELA

MEGA DRIVE

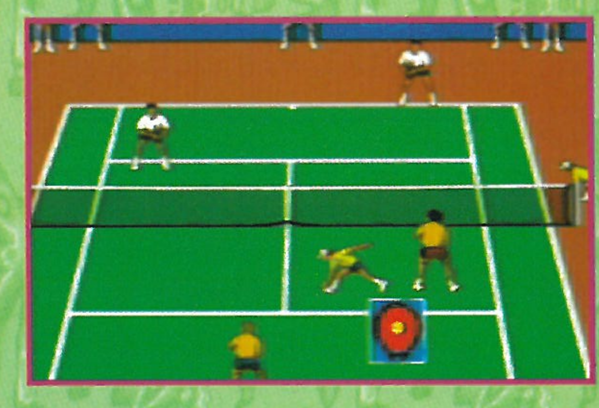


I M G T E N

Pasarela:
IMG TENNIS
Consola:
MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2

Electronic Arts, compañía que siempre ha sobresalido por sus simuladores deportivos, ha tocado muchos estilos de deportes excepto uno, el cual goza de gran aceptación en nuestro país: el tenis.

Como ya viene siendo regla de los juegos de E.A., las opciones del menú principal son numerosísimas, dándonos todo tipo de posibilidades para sacarle todo el jugo al cartucho. Por si esto fuera poco, los programadores no se han inventado nombres, ni jugadores con los que podemos jugar, sino que han puesto a nuestra disposición a los más famosos tenistas del globo, entre ellos Sergi Bruguera, figura española. A la hora de jugar, descubriremos que la forma tanto de sacar, como de disputar el punto es totalmente original. Una vez vayamos a comenzar el juego, una miniraqueta con una pelota que bota de arriba a abajo, aparecerá al lado de nuestro jugador. Si quieres realizar un buen saque, deberás pulsar el botón en el momento en que la pelota se encuentre más centrada. Después, para realizar los diferentes golpes de raqueta, que van desde el "globo", al "smash", tendrás que hacer combinaciones entre los botones y el pad direccional.

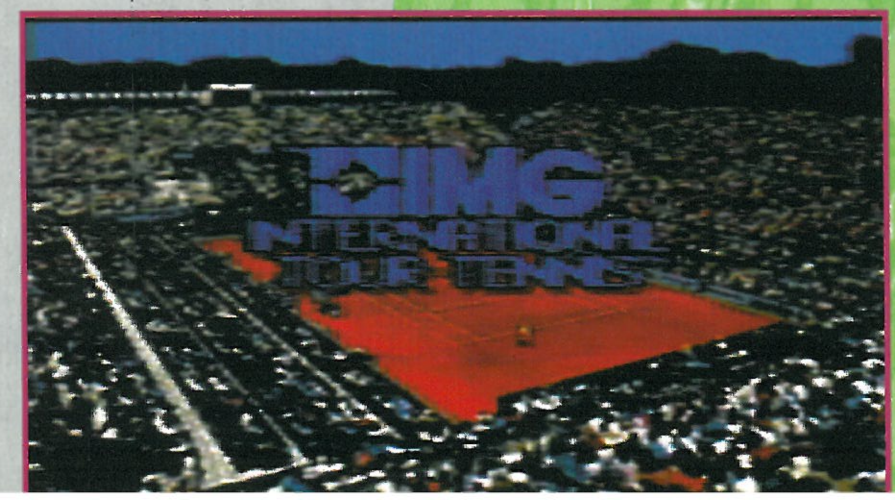


JUEGO Y PAR









N I S



O, SET
RTIDO

DOBLES O INDIVIDUAL



Con esta opción podrás elegir entre jugar tu solo, contra la máquina, o bién disputar un partido con otro amigo tuyo.
Si jugáis un partido de Dobles, se os dará a elegir entre formar los dos un mismo equipo, o bien competir entre vosotros, mientras la máquina controla a vuestro compañero.

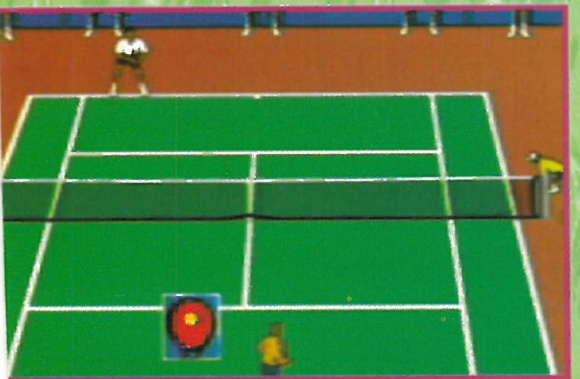


CAMPEONATOS POR TODO EL MUNDO

Estos son los dieciséis torneos en los que podremos tomar parte.
Como podréis ver, están repartidos por todo el mundo. Cada uno tiene un tipo de campo, que se podrá identificar con los colores del terreno.
Por poner un ejemplo, mientras que la pista de cemento es muy rápida, la de tierra batida aminora la velocidad de botada de la pelota.







ANTE TODO, DIVERTIDO

La primera impresión que nos dió IMG Tennis cuando llegó a nuestras manos fue de un agrado moderado, pues aunque los gráficos no sobresalen por su calidad, y el sonido es únicamente aceptable, los movimientos y las numerosas opciones lo convierten en uno de los simuladores de tenis más completos que hay en el mercado hasta ahora.

● ● ● EL CHIP ANONIMO



PASARELA

GAME BOY

TARZAN

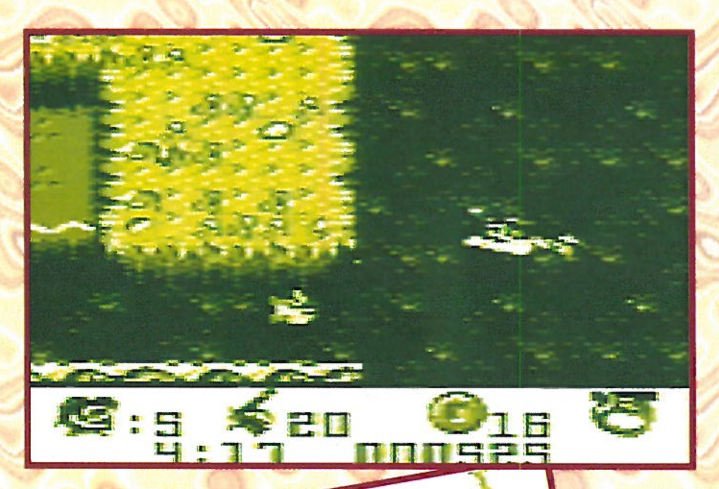
La acción se desarrolla en un clásico juego de plataformas, donde durante seis diferentes niveles se abarcan misiones tan distintas como rescatar crías de gorila y elefante, recoger flores medicinales para curar a mamá gorila, recuperar el oro robado, y por último, rescatar a la novia de Tarzán, la bella Jane. En nuestro periplo por la selva, encontraremos nuevas armas (al principio sólo contamos con un cuchillo), además de comida, bonus y vidas extras.



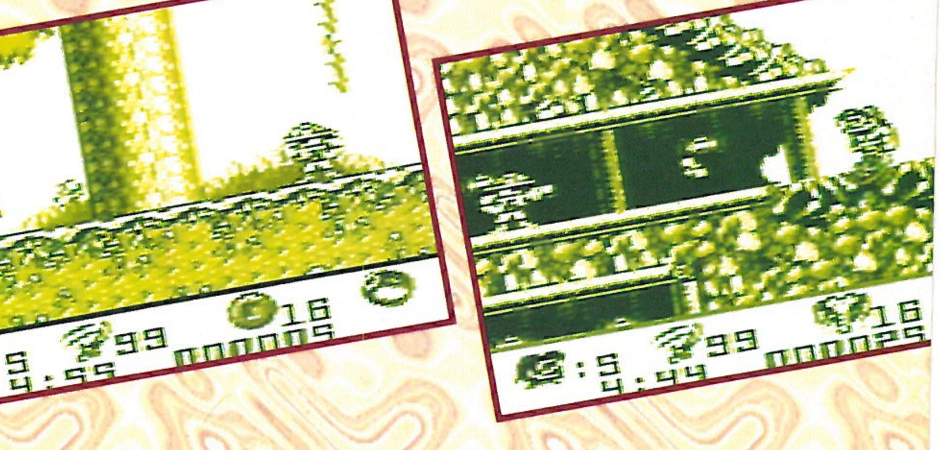
Pasarela: TARZAN
Consola: GAME BOY
Compañía:GAMETEK
Distribuidor: PROEIN S.A.
Nº Jugadores: 1

EL REY DE

El inolvidable mono blanco, que tantas veces encarnara el mítico Jhonny Weismuller en el cine en blanco y negro, comienza una nueva aventura en la tupida y misteriosa sabana de la Game Boy, donde , como siempre, deberá rescatar a Jane de los mil y un peligros que la acosen.



Técnicamente, los programadores de Gametek han diseñado Tarzán con unos gráficos graciosos, muy simpáticos, al estilo de un comic, sobre todo en la



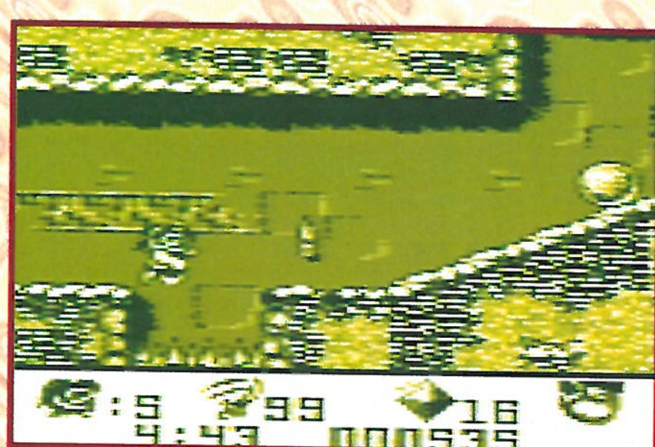


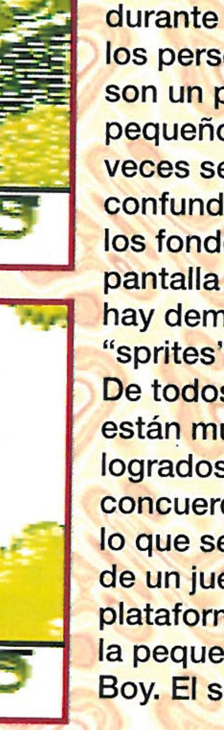





PRESENTACION
Los dibujos de presentación de cada fase son muy simpáticos; todos ellos han sido realizados al estilo comic, con mucho humor.

LA SELVA

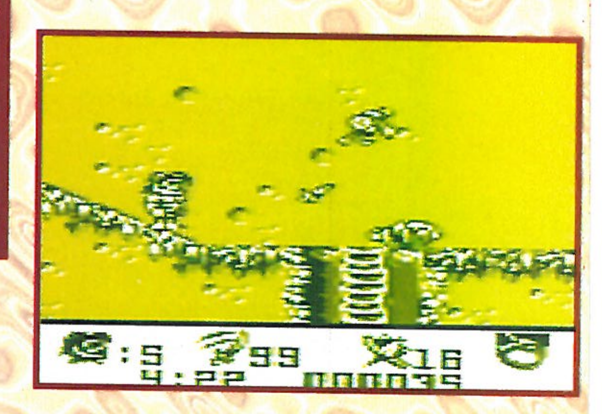




cara del protagonista y en las presentaciones de fase, pero durante el juego los personajes son un poco pequeños, y a veces se confunden con los fondos de pantalla cuando hay demasiados "sprites" a la vez. De todos modos están muy logrados y concuerdan con lo que se espera de un juego de plataformas para la pequeña Game Boy. El sonido es correcto, pero las melodías y efectos sonoros son muy repetitivos, llegando a cansar tras unas cuantas partidas. En resumen, Tarzán es un atractivo cartucho (basado en un género tan utilizado como es el de las plataformas), que aunque no aporta nada nuevo, logra entretener.



● ● ANTONIO GREPPI







MEGA DRIVE



JELL



Pasarela:
JELLY BOY
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ELECTRONIC ARTS/OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

Jelly Boy es un pequeño personajillo que cuenta con la habilidad de transformarse en los más insólitos objetos, gracias a la composición de su cuerpo, la gelatina.

El mundo de Jelly es como un puzzle gigante, y muchas de sus piezas han sido "birladas" por el malvado de turno. Para poder llegar hasta el lugar donde se encuentra, debemos recorrer los diferentes paisajes que componen esta tierra (juguetes, desierto,espacio...) para recoger los seis objetos mágicos que debemos entregar al guardián del ascensor si

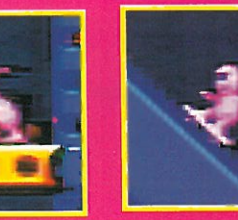


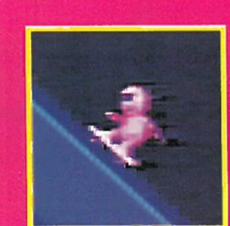


MULTIFORME

El pequeño Jelly posee la virtud de transformarse en múltiples objetos y animales. Sólo puede cambiar de forma durante un tiempo limitado, y antes debe obtener la ayuda correspondiente.









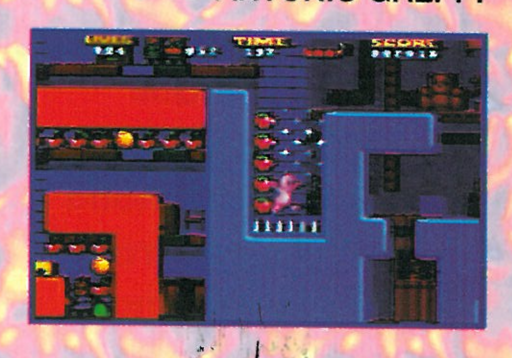


Y B O Y

COMO UN CHICLE

queremos que nos permita el paso al mismo.
Cada objeto nos será entregado al recuperar las ocho piezas que faltan en los diversos territorios, las cuales están ocultas en los gigantescos mapeados que encontramos en cada fase. Como ayuda, contamos con la habilidad de Jelly para transformarse en diferentes objetos y animales, con los que podrá avanzar por lugares a los que no tendría acceso de otro modo.
Además, es posible obtener vidas extra recogiendo gran cantidad de notas musicales, como las que sueltan los enemigos al morir.
Si bien, Jelly Boy no destaca por su originalidad (existe gran cantidad de juegos con personajes multiformes), tanto la versión para Super Nintendo, que comentamos en el número 22, y la de Mega Drive, aportan sobre todo diversión y buen hacer. Los gráficos están muy bien realizados, tanto los movimientos del personaje y sus transformaciones, como los decorados de fondo, pareciendo imposible que se haya comprimido todo ello, más las diferentes melodías, en los ocho megabits con que cuenta el cartucho. Si te gustan los juegos de plataformas, este es un buen ejemplo de programa que divierte sin necesidad de aportar ideas nuevas.

ANTONIO GREPPI







PASARELA

GAME BOY

USHURA MO

Pasarela:
USHURA
MONSTER TRUCKS
Consola: GAME BOY
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor:DRO SOFT
Nº Jugadores: 1

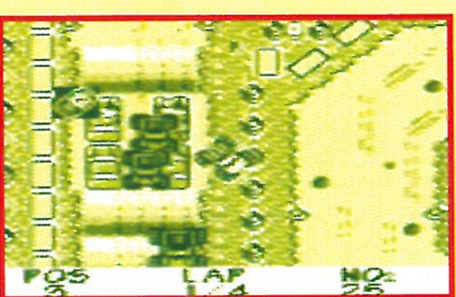
En los Estados Unidos, se ha puesto de moda un estilo de carreras de automóviles, muy especiales por su forma de competición y diseño. Los Monster Trucks llegan a nuestro país, en su formato de Game Boy, para aplastar con sus enormes ruedas a los demás cartuchos de este tipo.

Estas maravillas de la mecánica se caracterizan sobre todo en su belleza destructora, pues los camiones que conduces en el juego han sido provistos de unas enormes ruedas blindadas, capaces incluso de aplastar un coche de una sola pasada.

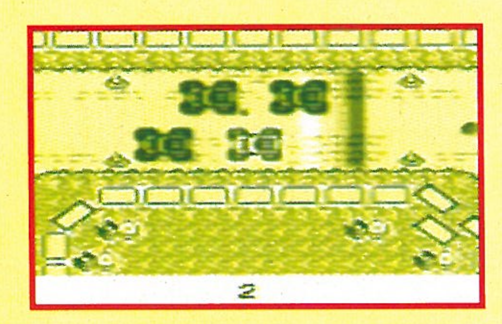
Como en todos los cartuchos de este género, podemos ir mejorando las posibilidades de nuestro vehículo, a medida que vayamos consiguiendo dinero de las carreras.

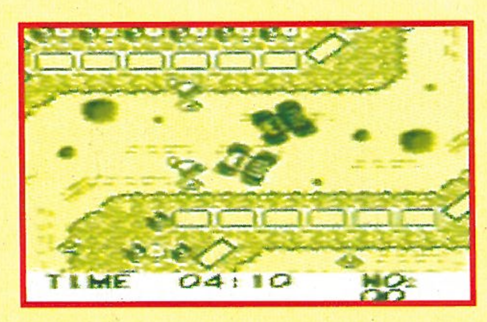
Pero, además de todo eso, ¿qué sería de una competición automovilística sin alguna marrullería a tu alcance? Ushura Monster Trucks también te da la posibilidad de utilizar dióxido de nitrógeno en tu combustible, lo que provoca un aumento de la velocidad más que considerable, con el consiguiente detrimento en el manejo del camión.









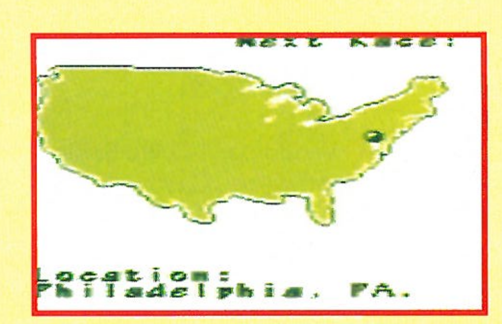


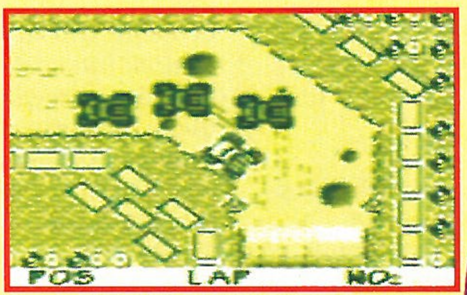
CARRERAS DESTRUCTIVAS

Bajo una perspectiva cenital, podemos realizar toda clase de destrozos con nuestros camiones, eso si, bajo una

NSTER TRUCKS

OS MECANICOS



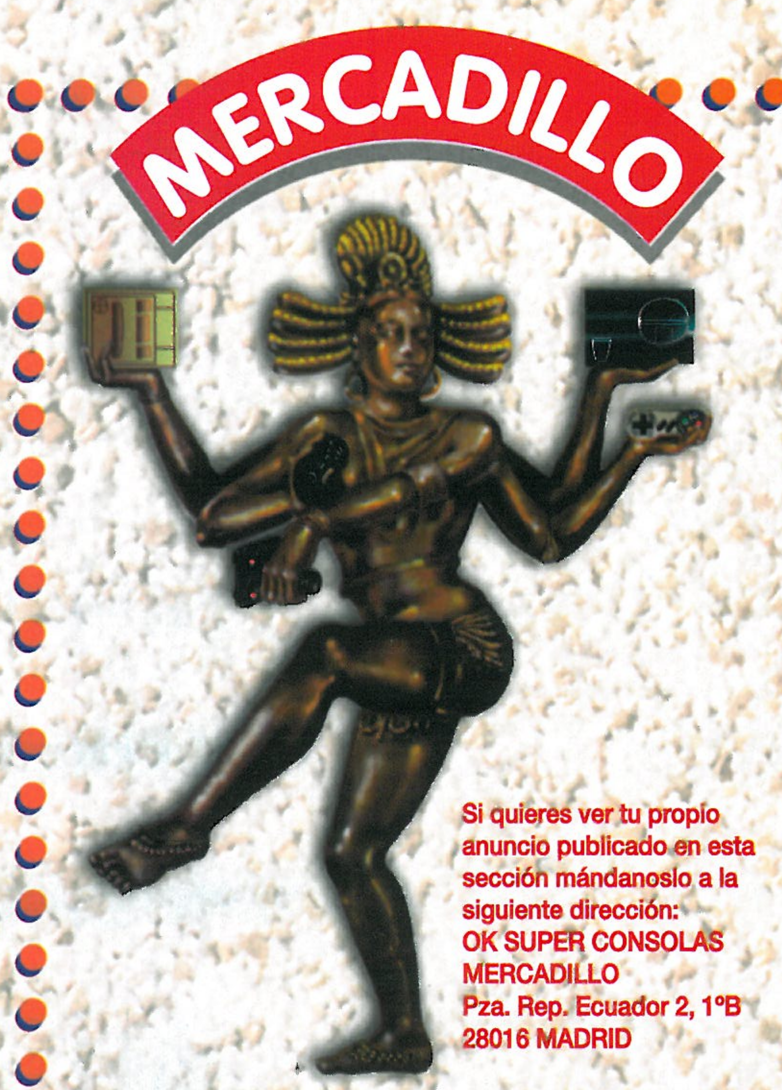


calidad gráfica que no alcanza lo esperado. El sonido, aun sin ser sobresaliente, cumple con su cometido. Por lo demás, Ushura Monster Trucks es un cartucho realizado para aquellos que no le pidan demasiado a la Game Boy.

EL CHIP ANONIMO



MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a la siguiente dirección:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Rep. Ecuador 2, 1ºB
28016 MADRID

■ ¡Hola, queridos consoleros españoles! Soy mexicano, y seguidor de esta revista. Me encantaría contactar con todos vosotros, e intercambiar trucos y dibujos. Les aseguro que no se arrepentiran. Escribid a:
Omar Zain Gutierrez Farrera
C./ Nicolas Ornela #2879
Col. Jardines la Paz
44860 Guadalajara (Jalisco)
México

■ Vendo consola NES de 8 bits. Nueva, sin usar por tocar en un sorteo. Con dos mandos de control, un joystick de competición con disparo automatico regulable en velocidad, pistola, y siete juegos. De regalo, un organizador de cartuchos y revistas de videojuegos. Lo vendo solo por 26.900 pesetas, negociables. Urgente.
Escribe a:
Alberto Juárez
c./ Olivera 1, 1º3
08004 Barcelona

■ Vendo Super Nintendo completa y en perfecto estado con el cartucho Super Mario World por solo 18.000 pesetas. Los cartuchos, Dragon Ball Z por 8.000 pesetas, Street Fighter II Turbo, 8.000 pesetas, y un pad de control por 1.300 pesetas. Además, el juego de Mega Drive, Street Fighter II por 9.000 pesetas o lo cambio por Donkey Kong de Game Boy. También tengo un mando de Mega Drive "Foot Pedal" para manejar controles con los pies, por solo 3.000 pesetas.
Tlf. (91) 6181213

■ Compro dos películas de Disney: La Dama y el Vagabundo, y La Bella Durmiente. Doy como minimo 2.500 pesetas por cada una, o cambio por otras películas. También vendo consola Atari 2600 con muchos juegos. Pregunta por Juansy
Tlf. (98) 5564916

■ Vendo lote de juegos para la pórtatil de Sega, Game Gear: Chessmaster, Asterix, Alladdin, Dr. Robotnik Mean Bean Machine, Sonic Spinball, Mortal Kombat II. Además regalo la consola, el juego Columns y una funda Nuby. Si queréis enteraros del precio llamad rápidamente a Oriol.
Tlf. (93) 8911042

■ Vendo o cambio consola NES con dos mandos, un juego, adaptador de corriente, todo con caja e instrucciones y en buen estado. Por solo 12.000 pesetas negociables. También lo cambio por el adaptador de televisión de la Game Gear. Llamad cualquier día de la semana partir de las siete de la tarde y preguntad por Marcos.
Tlf. (982) 167994

■ Vendo Game Gear con cuatro juegos: NBA Jam, Cool Spot, Columns y Krusty´s Fun House, junto con el adaptador de corriente, con solo dos meses de antiguedad, por 18.000 pesetas. Solo gente de Bilbao y alrededores. Preguntad por Daniel.
Tlf. (94) 4162084

■ Vendo consola Mega Drive nueva, con solo un mes de uso. Incluye ocho juegos, adaptador de corriente, dos mandos de control. Todo por 15.000 pesetas, o cambio por Super Nintendo, con dos mandos y cuatro juegos como mínimo. Llama por las tardes a Jesús.
Tlf. (91) 4304743

■ Vendo consola NES con tres juegos: Super Mario Bros., Batman, y Gun Smoke. Todos por 10.500 pesetas. Llama por la tarde y pregunta por Toni.
Tlf. (971) 491613

■ Vendo la Game Gear con su adaptador de corriente y los siguientes juegos: Wolf Child, Batman Returns of the Joker, George Foreman K.O. Boxing, Sonic, Sonic Spinball y Jurassic Park; todo por solo 25.000 pesetas. También lo puedo vender por separado con un precio razonable. Pregunta por Gustavo.
Tlf. (96) 2244479

■ ¡Hola! Soy el presidente de un nuevo club de videojuegos para las consolas Super Nintendo, Mega Drive, 3DO y Neo Geo. Si quieres descubrir todos los nuevos juegos y estar al corriente de sus trucos antes que nadie, llama ahora a Carlos.
Tlf. (964) 238656

■ Vendo Super Nintendo con un mando, cable estereo y seis juegos: Fifa International Soccer, Dragon Ball Z Lucha 1 y 2, Pop´n Twinbee, Super star Wars y el Campeones (Captain Tsubasa III). También puedo cambiar el lote por una Mega Drive con un Mega CD. Si quiéres saber el precio llama a Iván a partir de las tresde la tarde.
Tlf. (91) 7419747

■ Vendo consola NES, sin usar, con pistola, dos control pads, y muchos juegos, por 8.500 pesetas. Preguntad por Ramón.
Tlf, (953) 790421

■ Vendo por 10.000: Sonic, Moonwalker, Castle of Illusion, Wrestle War, Batman, Alien Storm, Dinamite Duke, Magic Princess Saint Sword y Shadow Dancer; además dos mandos a mil pesetas cada uno. Todo ello de Mega Drive. Escribe a:
J.A. Pichoto León
C./ Santo Domingo 8, 1ºA
06001 Badajoz

Cambio consola Super Nintendo con cuatro excelentes juegos (últimas novedades) más Game Boy con doce juegos, todo ello por un teclado de Amiga 1200 o Amiga CD 32. También cambio o vendo cartuchos de Super Nintendo, Game Gear y Game Boy.
Tlf. (91) 3117030

¡Atentos coleguis! Esta oferta no os la podéis perder. Vendo el Sonic 2, Two Crude Dudes, Bubsy, Mickey Mouse´s World of Illusion y Batman 2, por tan sólo 3.000 pelas cada uno. Vendo el transformador Master Mega por el mismo precio. Llama o escribe a:
Sergio Muñoz Escamez
C./ Dr. Joan Miro 10 A, 3°3
08130 Santa Perpetua Mogoda (Barcelona)
Tlf. (93) 5604629

Vendo consola NES 8 bits, dos mandos de control, pistola, y 38 excelentes videojuegos, por sólo 35.000 pesetas. También lo vendo por separado (llamad para saber el precio). Interesados preguntad por Rafael.
Tlf. (976) 380973

Vendo Game Boy y el cartucho Laser Ghost de Master System II, por 12.000 pesetas. Pregunta por Iván. Solo Pamplona o Navarra.
Tlf. (948) 121417

Cambio NES, con los cables de televisión, pistola, y estos juegos: Chinese Chess, Hogan Alley, Wild Gunman, Battle City, Galaxian, Super Galaxian y Bubble Bobble 2, Rainbow Islands. Todo por una Master System II con cuatro o cinco juegos. Si os interesa y vivis en Madrid, llamad a Karim a partir de las cinco y media de la tarde.
Tlf. (91) 3811420

Vendo los siguientes lotes de productos:
- Primero: Juegos de Super Nintendo con instrucciones: Street Fighter II y II Turbo, y Dragon Ball Z Lucha 1. Los tres por 25.000 pesetas. O los cambio por algunos de los de la siguiente lista: Mortal Kombat II, World Heroes 1 ó 2, o Fatal Fury Special.
- Segundo: Consola NES con cuatro mandos y cuatro juegos: Super Mario Bros I y III, Robocop y Tortugas II (Arcade Game). Todo en perfecto estado por 15.000 pesetas.
- Tercero: Vendo mando de Super Nintendo Quick Shot Maverick 28, por 2.800 pesetas.
Si estáis interesados en cualquiera de las ofertas, por favor llamad a Borja de 18 a 20 horas.
Tlf. (93) 2051047

Vendo consola portátil Game Gear, con estos juegos: Sensible Soccer, Desert Strike, Shinobi II, y Sonic II, por el increíble precio de 15.000 y todo con cajas e instrucciones. Preguntad por Juan Antonio.
Tlf. (96) 2274702

Vendo consola NES con el cartucho Spiderman and the Return of the Sinister Six, por 9.000 pesetas. Preguntad por Raúl.
Tlf. (94) 6353246

Somos el club Hiper Consolas y nos gustaría que formaras parte de nuestro club. Tenemos los mejores trucos, consejos... además recibiras información de nuestro club. Si quieres ponerte en contacto con nosotros y recibir tu correspondiente carnet de socio, escribenos cuanto antes. Te esperamos.
Club Hiper Consolas
C./ San Antonio 2, 2ºB
31014 Rotxapea (Navarra)

Cambio consola Mega Drive con dos pads y el juego Sonic, por una Game Gear con diez juegos y una Game Boy con dos juegos. Aparte cambio los juegos de NES, Solstice y Ghost ´n Goblins, por un juego de Mega Drive que no sea el Sonic 1.
Tlf. (959) 372069

Vendo el cartucho Metroid para NES de ocho bits, por 2.000 pesetas. También tengo juegos de ordenador Amstrad CPC464, cómics, discos de vinilo, y compact disc digitales. Si te interesa recibir una lista de todo ello, manda una carta a:
Francisco J. Real de Asua
C./ Alonso Pérez 41, 1ºD
27850 Vivero (Lugo)

Cambio los cartuchos de Super Nintendo, Cool Spot o Daniel el Travieso, por algunos de los siguientes: World League Basketball, Final Fight 2, Barkley Shut up and Jam!, Saturday Night Slam Masters, Super Mario Kart, Stunt Race FX, Fun´n Games. También los puedo vender con el precio a convenir. Pregunta por José Angel (hijo).
Tlf. (91) 8914525

Vendo los juegos Street Fighter II Special Champion Edition, Shinobi, Golden Axe y Streets of Rage, todos por 8.000 pesetas. Los cuatro están en perfecto estado y tienen cajas e instrucciones. Llama por las tardes y pregunta por Samuel.
Tlf. (926) 586141

Vendo consola NES con todos sus complementos: pistola, mandos... todo en perfectas condiciones, y con muchos juegos. Precio super barato. Si estas interesado, pregunta por Soraya.
Tlf. (95) 4372333

Cambio consola NES, completamente nueva, dos mandos, y muchos juegos y pistola, más 5.000 pesetas, por una Mega Drive, o por una Master System II (sin las 5.000 cucas). Llama o escribe a:
Richard Saa Vazquez
C./ Vilamia 13
San Vicente de Argozón
27511 Chantada (Lugo)
Tlf. (982) 162835

Vendo Master System II en perfecto estado, con un mando, y doce juegos por 25.000 pesetas. Llamar de 14 a 22 horas.
Tlf. (91) 3315668

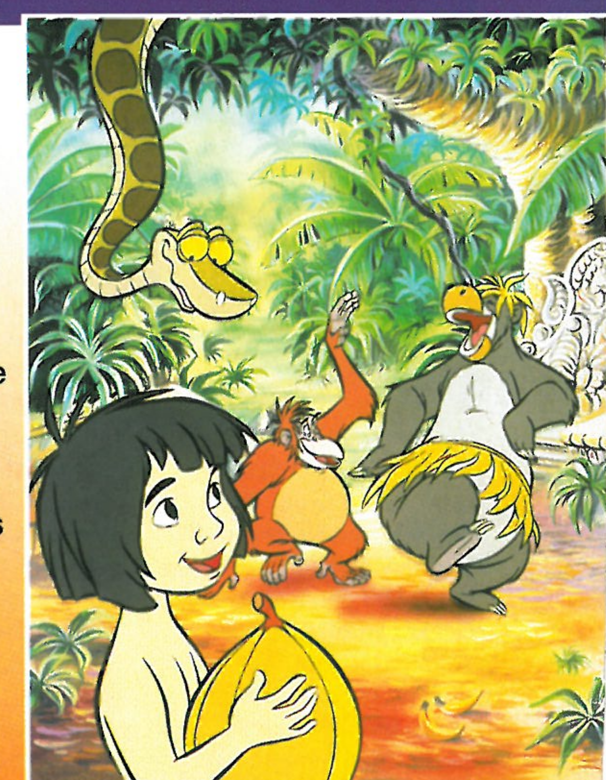
Vendo videoconsola Nintendo Entertaiment System de ocho bits, en buen estado, con un joystick, pistola y tres juegos: Blue Shadow, World Cup, Ikari Warriors. Todo por solo 17.000 pesetas, negociables. También puedo cambiar todo por una Super Nintendo con algunos juegos; a poder ser: Cool Spot, Super Mario Kart, y Mortal Kombat 1 ó 2. Si estas interesado puedes escribirme o llamarme a:
Héctor Iván García Guillén
C. / Cuenca 8
35500 Arrecife (Lanzarote)
Tlf. (922) 814455

¡Oferta excelente! Cambio ordenador personal MSX, regalando una película de Dragon Ball, con algunos trucos del juego, más 5.000 pesetas, por una Super Nintendo y un juego. Escribe a:
Ramón Turbo
C./ Uruguay 4 A, 3ºB
Los Molinos, Crevillente (Alicante)

Quiero vender consola NES con muchos juegos, dos mandos y pistola, por sólo 10.000 pesetas. Llamadme cuanto antes, preguntando por Norberto.
Tlf. (91) 8727114

JUNGLE BOOK
MEGA DRIVE

Para pasar de nivel en este selvático juego presiona pausa durante la acción y pulsa B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.
Si lo has hecho correctamente Mowgli gritará "Yeah", y pasarás automáticamente de nivel.
Para conseguir diez segundos extra en tu escaso contador, presiona la pausa durante el juego, y pulsa en el Control-pad A, B, B, A, A, B, B, A.
Con este truco no llegarás tarde nunca a ningún sitio.



SAMURAI SHODOWN
SUPER NINTENDO

TAKARA

Para jugar con Shiro Amakusa, el último personaje con el que tienes que luchar, sólo tienes que realizar esta combinación en la pantalla que tiene el logo de Takara:
A, Y, X, B
Si escuchas el grito de guerra de Amakusa será señal de que el truco ha funcionado.
A continuación, entra en el modo de dos jugadores, o en el de lucha por tiempo, y pulsando L y R a la vez aparecerá el deseado luchador.







JUNGLE BOOK
SUPER NINTENDO

Para elegir el nivel en el que quieres jugar pulsa, mientras sale el logo de Virgin: arriba, arriba, arriba, B, B, Y, Y, Select, arriba, abajo, izquierda, derecha, B, arriba, Y.
Ve ahora hacia las opciones y el menú habrá variado, pudiendo elegir ahora el nivel deseado.

MORTAL KOMBAT II

■ MEGA DRIVE

En la pantalla de opciones dirígete hasta la palabra "Done". A continuación introduce con el mando primero:

Izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha.

Una nueva pantalla aparecerá con las siguientes opciones:
1. Energía infinita.
2. Matar al enemigo con un sólo golpe.
3. Demostración de la consola con uno ó dos jugadores.
4. Demostración de la consola con tres jugadores.



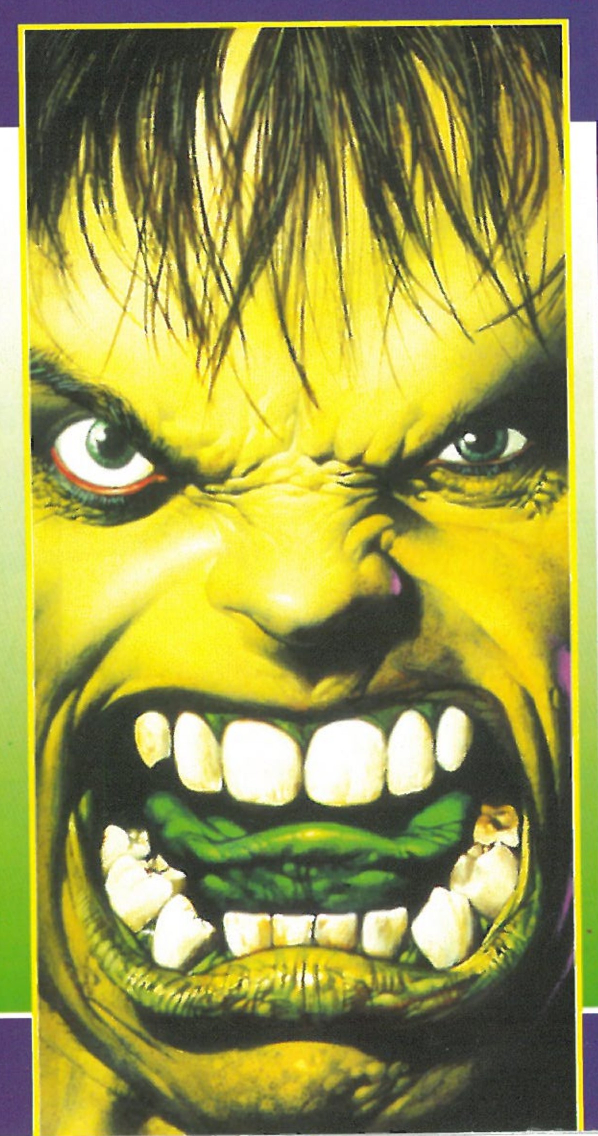




THE INCREDIBLE HULK

■ MEGA DRIVE

Si no quires acabar con la misma cara y color que el amigo Hulk, prueba a utilizar este truco. Pausa la acción y pulsa: arriba, derecha, abajo, izquierda. Quita la pausa y pierde todas las vidas. Tras la secuencia de "Game Over" aparecerá una pantalla en negro, en la que podrás elegir el nivel.



SILPHEED

■ MEGA DRIVE

Para elegir fase en este fantástico arcade espacial solamente tienes que pulsar durante la introducción:



abajo, abajo, arriba, arriba, derecha, izquierda, A, B, Start.



LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

¡Hola amigos! Este mes voy a dedicar este pequeño espacio a responder una pregunta que muchos lectores nos habéis hecho acerca de esta sección: ¿por qué razón apenas salen dibujos de algunas comunidades autónomas, sabiendo de buena tinta que llegan a vuestra redacción? La respuesta es sencilla. Cada mes llegan a nuestra redacción montones de cartas, pero el problema es que gran parte de ellas son de los mismos sitios. Nosotros no hacemos discriminaciones por la edad, ni por la calidad del dibujo, pues todos nos parecen fantásticos, ya que los habéis hecho con mucho cariño. Cuantas más cartas lleguen de un lugar, más veces saldrá en la revista esa región. Es una simple cuestión de probabilidad y participación. Y sin más dilaciones comenzamos La Tierra de las Consolas.



Como los buenos artistas, este muchacho ya hasta firma con seudónimo. **King** de Castellón de la Plana nos manda una caricatura de todos los personajes del Art of Fighting 2.

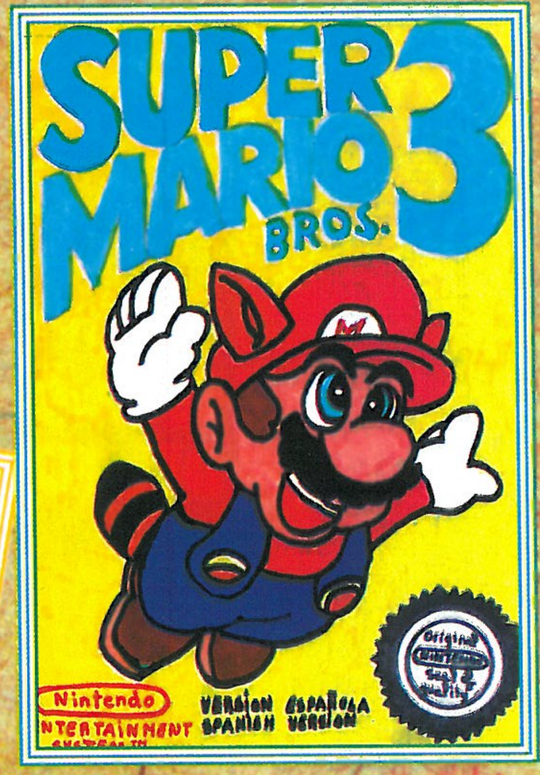


Caroline Delandre de Barcelona, y con sus catorce añitos, nos manda este precioso dibujo de Bubsy leyendo uno de nuestros ejemplares.

Nagore Armendáriz, de San Sebastián, podría dedicarse perfectamente al diseño de carátulas para cartuchos, pues la calidad de las que nos ha mandado es increíble.









Si algo no le falta a **Javier Asensio,** de Madrid, es buen humor, pues con su corta edad ya hace chistes gráficos tan buenos como el que ahora os mostramos.



Javier Calamande, de Zaragoza, nos manda lo que podría ser una futura carátula para el Street Fighter 2. ¿Quíen sabe?, a lo mejor aciertas.



¡¡NO LO OLVIDES!! TIENES UNA CITA EN TU QUIOSCO CON...



¿A QUE ESTAS ESPERANDO? APUNTATE A OK PC, LA UNICA REVISTA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS PARA PC

todo lo que necesitas saber sobre el mundo del videojuego para PC. Y recuerda, con cada número te ofrecemos la "demo" del juego más actual del momento, un coleccionable sobre todo lo que debes saber de "informática hardware & software" y mucho, mucho más...



CENTROS MAIL EN ESPAÑA. Y AHORA TAMBIEN EN ARGENTINA

- **BUENOS AIRES** (NUEVO): PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
- **ALICANTE**: PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **BADALONA**: CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **BARCELONA**: CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS): C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
- **BILBAO**: PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS**: AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha): Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL): CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **Móstoles MADRID**: PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID**: AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **Tres Cantos MADRID**: EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA**: CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA**: CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN**: CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
- **DosHermanas SEVILLA**: CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
- **Sta Cruz de TENERIFE**: SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
- **VIGO**: PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
- **ZARAGOZA**: CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA**: ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
- **MURCIA** (NUEVO): GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66
- **VALENCIA** (NUEVO): PINTOR BENEDITO, 2
- **Palma de Mallorca** (PROXIMA APERTURA): C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71















VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS





MULTIMEGA



MEGADRIVE 32X



MEGA CD



BATMAN RETURNS	9900	PUGSY	7990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
DRACULA	9900	SEWER SHARK	9990
DRAGONS LAIR	9900	SILP HEED	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
FLASH BACK	9990	TERMINATOR CD	10900
HARRIER ASSAULT	9990	THUNDERHAWK	9990
HOOK	9990	TIME GAL	8990
JURASSIC PARK	9990	WONDER DOG	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WWF RAGE IN CAGE	9990
MARKO'S FOOTBALL	9990	YUMENI MANSION	11900
MEGA RACE	9990		
MONIGHT RIDERS	9990		
MORTAL KOMBAT	9990		
NHL HOCKEY 94	8990		
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		
POWER MONGER	8990		

OFERTAS

AFTERBURNER 3	3990
BLACK HOLE ASS.	3990
ROBO ALESTE	3990
WOLFCHILD	3990

OFERTAS SEGA





- 007: MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- ADDAMS FAMILY: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- ALIEN 3: MS - ~~5990~~ - 2490
- ANDRE AGASSI: M. SYSTEM - 2490
- ASTERIX: MEGADRIVE - 3990 / M. SYSTEM - 1990
- AYRTON SENNA: MS - ~~6590~~ - 4990
- BACK TO THE FUTURE: M. SYSTEM - 2490
- BART'S NIGHTMARE: MEGADRIVE - 4990
- BART VS THE WORLD: M. SYSTEM - 4490
- BATTLETOADS: GAME GEAR - 2990
- BATMAN RETURN: M. SYSTEM - 2490
- BLADES OF VENGEANCE: MEGADRIVE - 2990
- B.O.B.: MEGADRIVE - 2990
- CHUCK ROCK II: MEGADRIVE - 4990 / GAME GEAR - 2990
- COOL SPOT: MEGADRIVE - 4990
- CRASH DUMMIES: MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2495
- CRUE BALL: MEGADRIVE - 2990
- DAVIS CUP TENNIS: MEGADRIVE - 4990
- DESERT STRIKE: M. SYSTEM - 1990
- DR. ROBOTNIK'S: M. SYSTEM - 1990
- DONALD DUCK II: M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 3990
- DOUBLE CLUTCH: MEGADRIVE - 2990
- DOUBLE DRAGON: GAME GEAR - 2990
- DOUBLE DRAGON 3: MEGADRIVE - 2990
- ECCO THE DOLPHIN: M. SYSTEM - 1990
- ETERNAL CHAMPION: MEGADRIVE - 5990
- F 117 NIGHT STORM: MEGADRIVE - 3990
- GENERAL CHAOS: MEGADRIVE - 4990
- G. FOREMAN BOXING: MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- GLOBAL GLADIATORS: MEGADRIVE - 3990
- GODS: MEGADRIVE - 2990
- GP RIDER: GAME GEAR - 3990
- JURASSIC PARK: MEGADRIVE - 6990
- JACK NICKLAUS: MEGADRIVE - 2990
- JAMES POND II: GAME GEAR - 1990
- KING OF THE MONSTERS: MEGADRIVE - 3990
- KLAX: MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- KRUSTY'S FUN HOUSE: GAME GEAR - 2495
- LEMMINGS: MEGADRIVE - 4990 / MS - ~~5990~~ - 2490
- LETHAL ENFORCERS: MEGADRIVE - 4990
- MARBLE MADNESS: M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- MASTER GAMES: M. SYSTEM - 2990
- MUTANT L. FOOTBALL: MEGADRIVE - 2990
- NBA ALL STAR: MEGADRIVE - 4990
- OLYMPIC GOLD: GAME GEAR - 1990
- OTTIFANTS: MEGADRIVE - 3990 / M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 2990
- PACMANIA: M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY: MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER: M. SYSTEM - 2490
- PGA TOUR GOLF: M. SYSTEM - 1990
- PREDATOR II: M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2495
- PUGGSY: MEGADRIVE - 4490
- RAINBOW ISLAND: M. SYSTEM - 2490
- RANGER X: MEGADRIVE - 3990
- REN & STIMPY: MEGADRIVE - 3990 / GAME GEAR - 3990
- RENEGADE: M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP 3: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- ROBOCOP VS TERMIN.: MEGADRIVE - 3990
- ROCKET KNIGHT ADV.: MEGADRIVE - 4990
- SHINOBI III: MEGADRIVE - 3990
- SNAKE RATE ROLL: MEGADRIVE - 4990
- SONIC II: MEGADRIVE - 3990 / MS - ~~6990~~ - 2990
- SONIC CHAOS: M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 3990
- SONIC SPINBALL: MEGADRIVE - 5990
- SPACE HARRIER II: MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- SPIDERMAN: M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN 2: GAME GEAR - 2495
- SPIDERMAN X-MEN: MEGADRIVE - 5990
- STREET FIGHTER II: MEGADRIVE - 6990
- STREETS OF RAGE: M. SYSTEM - 1990
- STRIDER II: MEGADRIVE - 3490 / GAME GEAR - 1990
- SUMMER CHALLENGER: MEGADRIVE - 2990
- SUPER KICK OFF: MEGADRIVE - 3990
- SUPERMAN: GAME GEAR - 1990
- SIPER OFF ROAD: M. SYSTEM - 1990
- TALMITS ADVENTURE: MEGADRIVE - 2990
- TERMINATOR: GAME GEAR - 2595
- T-2 ARCADE: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4990
- T-2 JUDGMENT DAY: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- THE FLASH: M. SYSTEM - 1990
- TOE JAM & EARL II: MEGADRIVE - 3990
- VIRTUAL PINBALL: MEGADRIVE - 2990
- WARPSPEED: MEGADRIVE - 2990
- WIZ'N LIZ: MEGADRIVE - 4490
- WIMBLEDON: MEGADRIVE - 5490
- WOLFCHILD: M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 1990
- WWF STEEL CAGE: GAME GEAR - 2495
- WWF WRESTLEMANIA: MEGADRIVE - 2990
- X-MEN: MEGADRIVE - 3990
- ZOMBIES: MEGADRIVE - 5490
- ZOOL: GAME GEAR - 1990









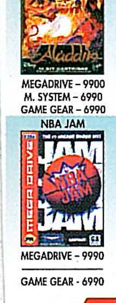





NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

- ALADDIN: MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- ART OF FIGHTING: MEGADRIVE - 9900
- BUBSY II: MEGADRIVE - 8890
- BONKERS: MEGADRIVE - 9990
- CASTELVANIA: MEGADRIVE - 7990
- DRAGON BALL Z II: MEGADRIVE - 9990
- DUNE 2: MEGADRIVE - 9900
- DYNAMITE HEADY: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- FIFA 95: MEGADRIVE - 8990
- FIS II: MEGADRIVE - 9990
- HULK: MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
- IMG TENNIS: MEGADRIVE - 8990
- JUNGLE BOOK: MEGADRIVE - 9490 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- JURASSIC PARK RAMPAGE: MEGADRIVE - 9990
- MASTERS OF COMBAT: M. SYSTEM - 5990
- MORTAL KOMBAT II: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
- NBA JAM: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
- NBA SHOWDOWN: MEGADRIVE - 9990
- HHL HOCKEY 95: MEGADRIVE - 9990
- REY LEON: MEGADRIVE - 11990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- SAMPRAS TENNIS: MEGADRIVE - 10490
- SHAQ-FU: MEGADRIVE - 9990
- SHINING FORCE II: MEGADRIVE - 11990
- SILVESTRE Y PIOLIN: MEGADRIVE - 9990
- SONIC 3: MEGADRIVE - 10490
- SONIC & KNUCKLES: MEGADRIVE - 9990
- SONIC TRIPLE TROUBLE: GAME GEAR - 5990
- SUPER ST. FIGHTER: MEGADRIVE - 10490
- TAZ IN SCAPE F. MARS: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- URBAN STRIKE: MEGADRIVE - 8990
- VIRTUA RACING: MEGADRIVE - 10490
- WORLD CUP USA 94: MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990



















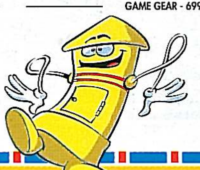


Gastos de envío:
POR CORREO 250 Ptas
POR AGENCIA 750 Ptas

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h



SUPER STREET FIGHTER II PARA SUPER NINTENDO

SUPER FUERTE





Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.